MUTANT 2

REGLER



MUTANT 2

Detta spel tillägnas Roy Batty, "Snake" Plissken och Maximilian Rockatansky

MUTANTS ANDLIGE FADER

Michael *"Victor"* Petersén

PROJEKTLEDNING

Anders *"dr Zarkov"* Blixt

KONSTRUKTION

Anders *"Det är inte mitt bord"* Blixt **(chefskonstruktör)**, Mats *"Går inte att genomföra"* Blomqvist **(Mutantkosackerna)**, Karin *"Hindenburg"* Fredrikson **(Mutantepokens historia)**, Thomas *"Storsjön"* Höglund **(hasardspel)**, Gunilla *"Får man betalt om man jobbar?"* Jonsson **(robotar)**, Fredrik *"ork"* Malmberg **(elknogjärn)**, Michael *"kalsong"* Petersén **(rollpersonen, utrustningslistor, sjukdomar)**, John *"skrivklåda"* Sandström **(sumpvarg)**, Ulf Schyldt, Nils *"Santa"* Segerdal **(datorer, Mutantepokens historia)**, Erik *"lill-Skansen"* Svensson **(flygfordon, energi)**, Lars-Åke *"Cardin"* Thor **(diverse färdigheter)**, Stefan *"2 liter annars får det va!"* Thulin **(sugfötter)**

REDIGERING

Anders *"kakmonstret"* Blixt, Olle *" bara EN havreboll idag"* Sahlin, *"The"* Dora-Lee Banks

GRAFISK PRODUKTION

Klas *"Finns det liv efter MERP?"* Berndal

SKANDINAVIENKARTA

Ann-Sophie *"Champagne åt den sköna!"* Qvarnström

ORIGINALFRAMSTÄLLNING

Stefan *"Jättetoppen"* Thulin,
"Hej, jag heter Magnus" Löwenhielm

ILLUSTRATIONER

Stefan *"ny penna"* Kayat, Micke *"otaxam hund"* Göransson,
Stefan *"helt okay"* Thulin

OMSLAG

Steven *"mystiske mannen"* Hägg

DISTRIBUTION

"Allas vår" Niklas Krog, Mikael *"Skämt åsido, när är den klar?"* Kuniholm

ETT TACK TILL

Fredrik *"man med magiögon"* Malmberg, de påhittiga männen hos Chaosium, *"Battletech"* Gunning,
Stefan *"Det kommer om två veckor"* Lampinen, alla våra glada Mutant-fans,
samt
Pete *"Party puny"* Fenlon, Coleman Charadeton, Olivia *"Sunscreen"* Johnston,
Ian *"What? Me racist?"* Bailey, Sleepy Dawne and Sulphurswimmer Jordy, Terry & Kathy *"the odd couple"*,
oh... and Neo-Deane B.

SÄTTNINGAR
Delta

TRYCK
Tryckproduktion, Västerås, 1986

REPRO
Hagbergs repro

FÖRORD

Hösten 1984 publicerade vi Mutant. Vi hade tänkt oss ett spel med mycket action, lite besynnerlig humor och verklighetsflykt för spelarna. Det var vårt andra rollspel, och vi tyckte att dess regelhäfte var tjockt och fint.

Men spelet ville inte ligga lugnt och stilla på sin plats på butikshyllan. Det bubblade upp idéer hos inte bara konstruktören Michael Petersén, utan även hos många andra personer som läst reglerna och provat på spelet. Under sommaren 1985 började vi förbereda Mutant 2 som skulle bli en ambitiös expansion av spelet. Vi konstruktörer hade långa diskussioner om vad som borde finnas med, och vi beslöt att det var viktigt att ge spelet bredd. Det skulle finnas en hel del material om Mutants värld. Vi blev intresserade av olika delar och fördjupade oss i dem.

Mutant 2 är en expansion av Mutant, vilket innebär att man måste ha tillgång till grundreglerna för att kunna använda Mutant 2. Många ting har inte påverkats av expansionen på något sätt och tas därför inte upp i dessa regler. Mutant 2 är svårare än Mutants grundregler. Vi har fört in många nya begrepp. En del av dem kräver matematiska beräkningar, som lämpligast utförs med en miniräknare. Varje SL får själv välja vilka delar av Mutant 2s regler han vill använda i sin kampanj. Om det är någonting som inte passar så är det bara att strunta i det. Det viktigaste är att SL och spelarna har kul, inte att de känner sig tvingade att lyda regler de inte tycker om.

I reglerna har vi använt maskulina pronomen (han, hans, honom). Det är av bekvämlighetsskäl, och har ingenting med diskriminering att göra. Överallt där det står "han" betyder det "han eller hon".

Vi svarar gärna på skriftliga frågor om Mutant 2, men har tyvärr inte tid att besvara telefonfrågor. Bifoga alltid svarsporto, eller ännu hellre ett frankerat kuvert med namn och adress. Ställ frågorna så att det kan besvaras med ja, nej eller en kort mening.

En stor del av de regelfrågor vi tar emot är formulerade efter mönstret "Kan man göra si eller så?" (t ex "Kan en muterad kanin använda en aquadräkt?"). Vårt svar på sådana frågor är: "Spelledaren avgör." Ett rollspel skiljer sig från ett vanligt spel i det att rollspelsregler inte är hårda och oböjliga direktiv för hur spelet ska spelas. I stället fungerar rollspelsregler som ett stöd för spelledaren. Spelledaren har alltid fria händer att böja eller bryta reglerna med hänsyn till vad situationen i spelet kräver. I rollspel är inte det viktigaste huruvida någonting är rätt eller fel i enlighet med reglerna, utan huruvida spelledaren och spelarna har roligt medan de spelar. Spelet förstörs inte om spelledaren inte följer vad som står i regelböckerna. Spelet blir snarare bättre om spelledaren improviserar och fattar självständiga beslut som är anpassade till vad den aktuella spelsituationen kräver, snarare än till vad som står i regelboken.

Rollspelsregler kan aldrig täcka alla de situationer som kan uppstå under ett äventyr, utan varje spelledaren måste vara beredd att improvisera för att komma på lämpliga lösningar. Då är det mycket bättre att spelledaren själv kommer på en lösning som passar honom, äventyret och hans spelare, i stället för att skriva till oss och vänta en vecka på att få ett svar som med stor sannolikhet kommer att säga att han själv ska avgöra hur det ska vara. Förmodligen är den lösning som spelledaren kommer på själv bättre än den lösning vi eventuellt kan erbjuda, eftersom spelledaren har hela situationen klar för sig medan vi måste göra en bedömning från en fråga som består av en mening.

STOCKHOLM
Augusti 1986
Anders Blixt

ÄVENTYRSSPEL
Frihamnen
10056 STOCKHOLM

ROLLPERSONEN

GUD SKAPADE MÄNNISKAN TILL SIN AVBILD, MEN VEMS AVBILD ÄR ROBOTARNA?
Stephen Byerley,
världskoordinator



ROLLPERSONEN

Reglerna i Mutant 2 är en expansion av grundreglerna. Även framslagningen av rollpersoner har utvecklats och förbättrats. Vid den första anblicken kan de nya reglerna verka svåra och komplicerade, men det är de egentligen inte. När du skapar en rollperson till Mutant 2 ska du gå tillväga i följande steg.

FYLL I SPELARINFORMATION

Börja med att fylla i ditt namn och spelledarens namn.

Exempel: Spelaren Johan fyller i sitt namn och spelledaren Eriks namn.

BESTÄM ROLLPERSONENS KLASS

Därefter skall du bestämma dig för vilken klass som din rollperson skall tillhöra. Det finns sju olika klasser i Mutant 2. Det är:

★ Icke-muterad människa (IMM)
★ Fysiskt muterad människa (FMM)
★ Psi-mutant (PSI)
★ Nedfryst människa (NFM)
★ Fysiskt muterat djur (FMD)
★ Mentalt muterat djur (MMD)
★ Robot (RBT)

De sju klasserna har alla olika egenskaper. Den klass som en rollperson har, avgör vilka tärningskombinationer som du skall använda för att slå fram grundegenskaperna. NFM beskrivs i Mutant 2, de övriga sex i grundreglerna.

Exempel: Johans rollperson ska bli IMM.

SLÅ FRAM ROLLPERSONENS GRUNDEGENSKAPER

När du har bestämt vilken klass som din rollperson tillhör är det dags att slå fram de nio grundegenskaperna. De varierar mellan 1 och 24, beroende på klass. Värdet visar hur pass bra din rollpersons egenskap är i förhållande till andras. Ju högre det är, desto bättre är det.

De nio grundegenskaperna är:

STYRKA (förkortas STY), som är ett mått på rollpersonens råa muskelstyrka och förmågan att använda den styrkan på ett konstruktivt sätt. STY avgör också hur mycket en rollperson kan bära. Dessutom påverkar den hur mycket skada en rollperson gör med närstridsvapen.

INTELLIGENS (INT) avgör en rollpersons förmåga att förstå och lösa komplicerade problem. Rent praktiskt torde en rollpersons INT vara identisk med spelarens intelligens, men en skicklig rollspelare kan verkligen spela sin rollpersons INT. Rollpersonens INT avgör hur pass bra han förstår sig på teknologiska fynd.

PERSONLIGHET (PER). En rad egenskaper ryms i begreppet personlighet. Utstrålning, övertalningsförmåga, ledarskap och utseende är alla en del av det. Folks reaktioner på en rollperson påverkas också av hans personlighet.

SMIDIGHET (SMI) är rollpersonens reaktionsförmåga, snabbhet och vighet. SMI bestämmer också rollpersonens förmåga att lyckas med saker som kräver snabbhet och skicklighet, men inte täcks av färdigheter. SMI täcker även alla former av precisionsarbete.

STORLEK (STO). Rollpersonens STO beståmmer hans längd och vikt. STO är också ett allmänt mått på hur pass stor och välbyggd en rollperson är.

FYSIK (FYS), vars värde avgör rollpersonens hälsa och stryktålighet. Det bestämmer också motståndskraften mot gift och radioaktiv strålning. Summan av FYS och STO ger rollpersonens kroppspoäng, som representerar den mängd skada han tål.

MENTAL STYRKA (MST) är lika med viljestyrka, envishet och mental kraft. En mutant med mentala mutationer använder sin MST för att avgöra chansen att lyckas med ett mentalt anfall.

IAKTTAGELSEFÖRMÅGA (ITF) är ett mått på rollpersonens förmåga att upptäcka sådant som inte är uppenbart. Den styr också hur pass bra han observerar sin omgivning och lägger märke till små och obetydliga detaljer.

UTBILDNING (UTB) är ett mått på rollpersonens allmänbildning och teoretiska kunskaper i olika vetenskapliga fält. Den visar på hur pass bra skolutbildning som en rollperson har fått. UTB skiljer sig mycket från de övriga grundegenskaperna och bör kanske betraktas som någonting separat från dem. UTB visar vilka färdigheter som rollpersonen kan lära sig.

OBS. Många spelledarpersoner beskrivs med fraser av följande typ: "...har 12 i alla grundegenskaper."

Detta innebär att SLPn har 12 i alla grundegenskaper *utom UTB*. SLPns UTB är så hög att han kan ha lärt sig alla sina färdigheter, men inte mer.

Sättet att slå fram grundegenskaperna på varierar, beroende på vilken klass som rollpersonen tillhör. Tabellen nedan visar det sambandet.

Grundegenskapstabell

	IMM	FMM	PSI	NFM	FMD[1]	MMD[1]	RBT
STY	3T6+2	3T6	1T6+3	3T6	3T6	3T6	2T6+6
INT	2T6+8	2T6+6	2T6+6	2T6+6	2T6+6	2T6+6	2T6+6
PER	3T6+2	3T6	3T6	3T6	3T6	3T6	3T6
SMI	3T6	3T6	3T6	3T6	3T6	3T6	3T6
STO	2T6+6	2T6+6	2T6+6	2T6+6	4T6	4T6	2T6+6
FYS	3T6+2	3T6	1T6+6	3T6	3T6	3T6	1T6+12
MST	3T6	3T6	2T6+8	3T6	3T6	3T6	3T6
ITF	3T6+2	3T6	3T6	3T6	3T6+2	3T6+2	3T6
UTB	1T6+1	1T6	1T6+2	1T6+6	1T6	1T6+1	1T6+6

[1] När det gäller muterade djur kan SL låta tärningskombinationen för STY och STO variera beroende på vilket slags djur det rör sig om. Det är ju rätt rimligt att en muterad råtta är liten (t ex STO 1T4+1) medan en muterad björn är stor (t ex STO 2T6+12). Vidare kan de muterade djuren få vissa egenskaper från sitt ursprung. T ex kan en muterad tiger ha rovdjursliknande tänder (bettskada 1T6) och vara tvungen att leva på kött, medan en muterad hjort kan ha förmågan att leva på blad och gräs och vara en fullständig vegetarian. SL måste göra en bedömning av vad som är rimligt från fall till fall.

Det finns flera olika sätt att slå fram grundegenskaperna på. Metoden här ovanför producerar relativt bra rollpersoner. Spelledaren kan om han vill, tillåta spelarna att slå två gånger för varje värde. På det sättet blir rollpersonerna betydligt bättre. Det står naturligtvis spelledaren och spelarna fritt att själva skapa ett eget sätt att slå fram grundegenskaperna.

Exempel: Johan slår de tärningskombinationer som anges i IMM-kolumnen för att fastställa rollpersonens grundegenskaper.

STY	3T6+2	13
INT	2T6+8	12
PER	3T6+2	13
SMI	3T6	9
STO	2T6+6	13
FYS	3T6+2	12
MST	3T6	8
ITF	3T6+2	15
UTB	1T6+1	4

BERÄKNA VISSA VÄRDEN

Skadebonus (SB)

En rollperson med hög STY och/eller STO gör mer skada på sin motståndare i närstrid. Det beror på att en stark rollperson kan träffa hårdare och en stor kan lägga mer tyngd bakom slaget. SB läggs till eller dras ifrån den skada som vapnet gör. Man skall bara använda skadebonusen i strid med närstridsvapen och kastvapen. I strid med närstridsvapen använder man hela SB. Kastar en rollperson ett kastvapen, lägges halva SB (avrundat uppåt) till den skada som vapnet orsakar. SB beräknas genom att du lägger ihop rollpersonens STY och STO. Robotars skadebonus beräknas från STY+STO+STO.

Skadebonustabell

STY+STO	Bonus
1–10	–2[1]
11–25	±0
26–32	+1T4
33–41	+1T6
42–50	+2T6
51–60	+3T6
För varje ytterligare	
+20	+1T6

[1] Den skada vapnet gör kan inte vara lägre än 1.

Exempel: Rollpersonen har STY 13 och STO 13. Summan 26 ger en skadebonus på +1T4.

Fyndbonus

Rollpersoner med hög intelligens och utbildning har lättare att förstå sig på högteknologiska fynd. Genom att slå samman en rollpersons INT och UTB och dela

resultatet med fyra (avrunda nedåt), får du fram hans fyndbonus. Den lägger du sedan till hans fyndkast.

Om du föredrar att låta dina spelare använda fyndplanen från grundreglerna ska du strunta i reglerna som anges här och istället använda Intelligensbonusen från grundreglerna.

Exempel: (INT 12 + UTB 4)/4=4. Rollpersonen har en fyndbonus på +4.

Reaktionsbonus

Andra personers reaktioner på en rollperson påverkas av hans personlighet. En rollperson med hög PER bemöts mer vänligt, medan en med låg PER lätt b0handlas mer fientligt. Reaktionsbonusen läggs till eller dras ifrån när SL slår på reaktionstabellen.

Bonustabell

PER	Bonus
1–4	–2
5–8	–1
9–12	±0
13–16	+1
17+	+2

Exempel: Johans rollperson är rätt trevlig (PER 13) och får därför en reaktionsbonus på +1.

Handlingsvärde (H-värde)

Alla rollpersoner har ett handlingsvärde. Det visar hur lång tid det tar att utföra en s k "stor handling" (se stridsreglerna). Det är ett allmänt mått på rollpersonens snabbhet. Handlingsvärdet beräknas från rollpersonens SMI.

Handlingsvärdestabell

SMI	H-värde
1–4	7
5–8	6
9–12	5
13–16	4
17–20	3
21–24	2
25+	1

Exempel: Rollpersonens SMI 9 ger ett H-värde på 5.

Handlingsvärde för mutationer (MH-värde)

Alla muterade rollpersoner har ett handlingsvärde för mutationer. Det visar hur lång tid det tar att aktivera en mutation (se stridsreglerna). MH-värdet beräknas från rollpersonens MST.

MH-värdestabell

MST	H-värde
1–4	7
5–8	6
9–12	5
13–16	4
17–20	3
21–24	2
25+	1

Exempel: Rollpersonens MST 17 ger ett MH-värde på 3.

Kroppspoäng (KP)

Kroppspoängen representerar hur mycket skada som en rollperson kan ta innan han dör eller blir medvetslös. En rollperson dör vid –FYS/2 KP. KP är lika med rollpersonens FYS+STO.

Exempel: Rollpersonen har FYS 12 och STO 13 vilket ger KP 24. När KP når noll blir han medvetslös. När KP når –12/2 dvs –6 dör han. Om du använder det nya stridssytemet finns mer exakta beskrivningar där.

Förflyttningsförmåga

I Mutant 2 kan man välja att mäta förflyttningsförmågan i antal meter per segment. Ett segment är en tidsenhet motsvarande cirka en sekund. En rollperson förflyttar sig sin (FYS + SMI)/7 meter per segment. (Avrunda resultatet uppåt till närmaste halvmeter.) Ett muterat djur lägger 1 meter per segment till den summan.

Exempel: Johans rollperson har FYS 12 och SMI 9. (12+9)/7=3,0. Förflyttningsfömågan är alltså 3,0 meter per segment.

HÖGER- ELLER VÄNSTERHÄNT

Slå 2T10 för att se om rollpersonen är högerhänt, vänsterhänt, dubbelhänt eller ambidextriös. Att vara dubbelhänt innebär att man kan använda både vänster och högerhanden lika bra. Rollpersonen kan dock inte använda båda samtidigt. Är en rollperson

ambidextriös kan han använda bägge händerna samtidigt, för t ex två anfall.

Om en rollperson har fler än två armar måste spelaren avgöra vilken av armarna på huvudhandssidan som har huvudarmen.

Huvudhandstabell

2T10	Huvudhand
2–15	Höger
16–18	Vänster
19	Dubbelhänt
20	Ambidextriös

Exempel: Johan slår 2T10. Resultatet blir 12; rollpersonen är högerhänt.

ROLLPERSONENS LÄNGD OCH VIKT

En rollpersons vikt bestäms av STO. STO-tabellen visar sambandet mellan STO och vikt för levande varelser. En robot väger dubbelt så mycket som tabellen anger, eftersom den är byggd av metaller och andra tunga material. Spelaren får sedan göra en bedömning av vad som är rimlig längd för rollpersonen.

Exempel: En levande varelse med STO 13 väger ca 82 kg. Han kan då antas vara ca 180 cm lång om har har normal STY. En robot med STO 13 väger ca 165 kg men är lika lång, dvs ca 180 cm.

STO-Tabell

STO	Vikt i kg	STO	Vikt i kg
1	1–9	13	81–85
2	10–18	14	86–90
3	19–27	15	91–95
4	28–36	16	96–100
5	37–45	17	101–110
6	46–50	18	111–120
7	51–55	19	121–140
8	56–60	20	141–160
9	61–65	21	161–180
10	66–70	22	181–200
11	71–75	23	201–220
12	76–80	24	221–240

ROLLPERSONENS ÅLDER

Rollpersoner har normalt en ålder på 20+1T10 år. Spelledare kan också tillsammans med spelarna bestämma rollpersonernas ålder. För en erfaren spelare kan det ibland vara roligt att spela en oerfaren 15-åring, eller en oerhört erfaren 60-årig veteran.

NFM har en kronologisk ålder som kan räknas i hundratals år. Men större delen av denna tid har tillbringats i köldsömn där de inte åldras. En NFMs biologiska ålder är lika med 20+4T6 år.

En robot faller givetvis helt utanför alla åldersberäkningar eftersom den inte kan åldras. För olika beräkningar ger man dock robotar en ålder av 20+1T20 år.

Exempel: Johans rollperson blir 20+6=26 år gammal.

BAKGRUNDSPOÄNG (BP)

Bakgrundspoängen motsvarar sådant som rollpersonen har lärt sig innan den kommer in i spelet. Alla rollpersoner har 6 × sin ålder bakgrundspoäng. För dessa kan rollpersonen köpa färdigheter.

Dessutom kan man höja en rollpersons grundegenskaper, utom STO och UTB, genom att spendera bakgrundspoäng. För 5 BP kan du höja en grundegenskap ett steg. Det går bara att höja grundegenskaperna sammanlagt fem steg på det här sättet. Ingen grundegenskap går att höja utöver den maximala möjliga summan av de tärningar som den slås upp med. En IMM kan alltså inte få högre STY än 20.

Exempel: Johans rollperson har 6×26=156 bakrundspoäng att spendera. Johan väljer att enbart köpa färdigheter för poängen.

ROLLPERSONENS UPPVÄXT

Alla rollpersoner är uppväxta någonstans. En del är från landsbygden, andra från städer. Vissa kommer från väl utvecklade teknologiska samhällen, medan andra aldrig har sett en maskin. Detta påverkar naturligtvis en rollperson. Rollpersonens födelseort kan påverka hans utbildning och ge honom en automatisk färdighet. Den teknologiska nivå som rollpersonens födelseort har påverkar också UTB och fyndbonus. Rollpersonens sociala bakgrund påverkar hans sociala status.

OBS. Dessa tabeller är konstruerade för att passa Mutant-Skandinavien under sen upptäckarålder (se avsnittet om Mutant och tiden). Om en spelledare

inte tycker att tabellerna passar hans syn på Mutant eller väljer att låta sina äventyr utspela sig under en annan tidsepok i Mutants era, måste han vara beredd att själv konstruera tabeller som passar samman med den period han utnyttjar. Tabellerna måste givetvis utnyttjas med förnuft. Om ett resultat blir orimligt eller opassande så står det givetvis SL fritt att bestämma att en spelare ska slå om.

Tabell för födelsemiljö

1T100	Födelsemiljö	UTB-modifikation	Automatisk färdighet
01–04	Nomader/samlare[1]	–2	FV 12 i Överlevnad av valfri typ.
05–70	Landsbygden	Ingen	Som ovan fast FV 6
71–95	Mindre stad	+1	Ingen
96–00	Storstad[2]	+2	Ingen

[1] Automatiskt underklass

[2] Storstadsbor kan ej bli bönder. Slå om föräldrarnas sociala stånd om tärningarna visar på bönder.

Tabell över födelsemiljöns teknologiska nivå

1T100	Nivå	Max UTB	Fyndbonus-modifikation
01	1, motsv Stenålder[1]	0	Förstår ej
02	2, motsv Bronsålder	1	–10
03–04	3, motsv Antika Rom	2	–5
05–10	4, motsv Medeltiden	3	–3
11–15	5, motsv 1500-talet	4	–2
20–25	6, motsv 1600–1700-talet	5	0
26–75	7, motsv tidigt 1800-tal	6	0
76–95	8, motsv mitten av 1800-tal	7	+1
96–99	9, motsv sent 1800-tal	8	+2
100	10, motsv början av 1900-tal	9	+3

[1] Automatiskt nomader/samlare.

Tabell för socialt stånd

1T100	Socialt stånd	Startsumma
01–30	Underklass	50 kr
31–70	Bonde	400 kr
71–90	Borgare	500 kr
91–98	Lågadel[1]	800 kr
99–00	Högadel[1]	1200 kr

[1] Normalt omöjligt för muterade djur och psimutanter.

Slå ett slag på varje tabell för varje rollperson. Resultaten betyder mycket för hur en rollperson kan rollspelas. De lägre teknologiska nivåerna (1 – 4) bör bara spelas av mycket erfarna spelare.

UTB kan inte bli mindre än noll. UTB får inte bli högre än Max UTB i tabellen för teknologisk nivå. Får en rollperson en automatisk färdighet är det bara att anteckna den på rollformuläret. Den kostar inga bakgrundspoäng.

Robotar och NFM slår inte på dessa tabeller. De kommer från samhällen med en teknisk nivå som är betydligt högre än vad som visas i tabellen och har därför inga begränsningar på UTB. De får +5 på fyndbonus vid de tillfällen SL anser att de behöver slå fyndkast. Robotar och NFM får automatiskt FV 10 i Läsa/Skriva sitt modersmål. Födelsemiljön är in-

byggd i den UTB man slår fram från början.

Exempel: Johan slår 37, 42 och 53, vilket innebär att rollpersonen är född på landsbygden med föräldrar som är bönder. Hemsamhället har en teknologisk nivå som motsvarar tidigt 1800-tal, vilket är rätt normalt inom Pyri-samfundet. Johan väljer att ge rollpersoner Överlevnad: skog 6.

MUTATIONER

Se Mutants grundregler. I Mutant 2 finns det nya, expanderade listor över mutationer.

FÄRDIGHETER

Köp rollpersonens färdigheter för de bakgrundspoäng han har. Yrkena tas bort och rollpersonerna kan fritt välja sina färdigheter inom de begränsningar som ges av UTB. Det kan vara lämpligt att välja rollpersonens färdigheter med en blick på hans bakgrund. En nyframslagen rollperson kan inte ha högre än FV 10 i någon färdighet. Det finns vissa undantag från denna regel, som är särskilt angivna när de uppstår. T ex kan födelsemiljön ge FV 12 i en Överlevnadsfärdighet. En hög UTB kan ge ett FV för modersmålet i Tala Språk som överstiger 10.

EKONOMI

Alla rollpersoner börjar spelet med en viss mängd pengar, eller med handelsvaror motsvarande den summan. Den beräknas genom att man multiplicerar rollpersonens UTB med hans ålder och sedan lägger till den startsumma som anges i tabellen över föräldrarnas sociala stånd. Summan är den mängd kronor rollpersonen börjar med. (UTB × Rollpersonens ålder + startsumma = Startkapital i kronor.)

För sina pengar kan rollpersonen köpa utrustning innan spelet startar. SL avgör helt och hållet själv huruvida rollpersonerna kan äga högteknologiska föremål från början.

Exempel: Johans rollperson startar med 4 × 26 + 400 = 504 kr.

ROLLPERSONENS UTSEENDE

Detta bestämmer naturligtvis spelaren själv.

ROLLPERSONENS NAMN

Rollpersonens namn bestämmer du själv, men diskutera det gärna med spelledaren. Han kanske har svårt för att passa in egendomliga namn i sin kampanj.

Exempel: Johan kallar sin rollperson Stålfågel, ett namn som spelledaren tycker passar utmärkt.

ROLLPERSONENS DRIVKRAFTER

När man skapar en rollperson är det viktigt att denne inte bara blir siffror på ett papper. Rollspel handlar om att spela en roll, att spela en annan person än den man egentligen är. Alla människor har önskningar, ideal och ståndpunkter som påverkar ens beteende gentemot omvärlden. De rollpersoner som förekommer i spelet bör också vara på det sättet. I verkliga livet är det ytterst få människor som är skrupelfria rånare och mördare, men sådana personer är tyvärr alltför vanliga som rollpersoner. Givetsvis kan det ibland vara kul att skjuta alla fiender och ta deras pengar, men på lång sikt är det mer utmanande och mer stimulerande att spela en rollperson som har ett större djup, och vars handlingar inte styrs av den omedelbara egennyttan.

När en spelare skapar en rollperson bör han tänka en stund över de ideal, motiv och drivkrafter som rollpersonen har. Dessa kan formuleras som svar på ett antal frågor, t ex följande:

★ Hur beter jag mig normalt?
★ Hur öppenhjärtig eller sluten är jag?
★ Vilka handlingar skulle jag aldrig utföra?
★ Vad i livet är viktigt för mig och värt att sträva efter?
★ Vem eller vilka är mina hjältar eller förebilder och för vilka ideal står denne eller dessa?
★ Vem eller vilka är mina fiender och för vilka negativa aspekter står denne eller dessa?
★ Vilka plikter och skyldigheter anser jag mig ha?
★ Vilka rättigheter anser jag mig ha?
★ Vilken inställning har jag till samhället jag lever i?
★ Vilken inställning har jag till dess traditioner och lagar?
★ Vilken inställning har jag till mina medvarelser och deras välfärd?
★ Har jag några fördomar?
★ Om så är fallet, mot vem eller mot vad?

Varje spelare och SL kan själv tänka ut andra passande frågor. Spelaren bör anteckna svaren på frågorna. Under spelet bör han sedan spela rollpersonen på ett konsekvent och förnuftigt sätt grundat på svaren.

En verklig person byter normalt inte ståndpunkt i moraliska eller etiska frågor utifrån vad som är

lönande, utan brukar oftast styra sitt beteende efter sina ståndpunkter. Om en människa handlar på ett sätt som hon upplever som moraliskt felaktigt brukar hon drabbas av samvetskval och kan i allvarliga fall bli mycket deprimerad. På samma sätt bör en spelare sköta sin rollperson.

Man ska inte tolka detta resonemang som ett hinder för en rollperson att ha ståndpunkter och övertygelser som en modern svensk finner fullständigt förkastliga. Det gäller att hålla isär spel och verklighet, spelare och rollperson.

ÅLDRANDE

Alla levande varelser åldras. Detta påverkar kroppen och själen på många sätt. Man blir svagare och långsammare, men förhoppningsvis klokare och mer själsstark.

Tabellen för åldrande används för alla levande äventyrare (dvs inte för robotar). Den yngsta ålder en äventyrare skulle kunna tänkas ha är 15 år.

Allt åldrande läggs samman allt eftersom tiden går. Varje gång en rollperson skiftar från en kolumn till en annan på åldrandetabellen måste hans grundegenskaper justeras. Det innebär att en nyframslagen rollperson måste få sina grundegenskaper justerade för ålder. Om en ny rollperson är 38 år justeras hans SMI med +1–1–1=–1 (+1 för 15–20, –1 för 21–35 och –1 för 36–50).

När ett grundegenskapsvärde når noll på grund av åldrande är rollpersonen så försvagad att han inte kan fortsätta vara en äventyrare. Han måste dra sig tillbaka och lämna spelet.

Tabell för åldrande

Ålder	15–20	21–35	36–50	51–65	66+
STY	0	0	–2	–3	–3
INT	0	0	0	+1	–1
SMI	+1	–1	–1	–2	–2
FYS	0	0	–1	–2	–2
STO	0	0	0	0	–1[1]
ITF	0	0	0	–1	–1
PER	0	0	0	0	–1
UTB	0	0	0	0	0
MST	0	+1	+1	+1	+1

[1] *STO kan inte bli lägre än 1.*

Exempel: Stålfågel är 26 år. Den enda grundegenskap som påverkas är hans SMI, och modifikationerna +1 (för 15–20 år) och –1 (för 21–35 år) tar ut varandra. Sålunda händer ingenting med Stålfågels grundegenskaper.

GRUNDEGENSKAPSKAST

I grundreglerna finns SMI-kastet. Men dessa regler kan även användas på andra grundegenskaper. T ex kan man ibland vilja slå ett kast som är kopplat till INT för att se om en rollperson inser något. Därför vidgas nu reglerna och vi inför begreppet grundegenskapskast. Dessa kan vara av olika svårighetsgrader (se tabell). För att lyckas ska man slå 1T100 lika med eller lägre än det uträknade värdet (som inte avrundas).

Svårighetstabell

Svårighet	Beräkning
Lätt	7×GEV
Normalt[1]	5×GEV
Svårt	3×GEV
Kritiskt	1×GEV

[1] *Ordet "normalt" behöver inte skrivas ut.*

Exempel: Rollpersonen Pieter (SMI 12) försöker hålla balansen under ett jordskalv. SL bestämmer att hans spelare ska slå ett lätt SMI-kast för att se om Pieter lyckas. 7×12=84. Pieters spelare slår 67 med 1T100, och eftersom detta är mindre än 84 lyckas Pieter hålla balansen.

ROLLFORMULÄR

I äventyret Mutantkosackerna finns rollformuläret till Mutant 2. Du får kopiera det för privat bruk, men du får inte sälja kopior.

Klipp ut rollfomuläret och kopiera dess bägge sidor. Klipp sedan ut de två kopiorna och tejpa samman dem långsida mot långsida och kopiera på nytt. Nu har du ett rollformulär i A4-storlek, där du har gott om plats på baksidan att anteckna rollpersonens utrustning.

FÄRDIGHETER

OM MAN UTNYTTJAR SIN STYRKA OCH SINA FÄRDIGHETER PÅ ETT VÄLPLANERAT SÄTT SÅ ÄR SEGER OUNDVIKLIG
Sauron,
ond härskare



FÄRDIGHETER

TERMER

Färdighetsvärde (FV)

Detta heltalsvärde visar hur skicklig en rollperson är i en viss färdighet. T ex Hoppa 17 innebär att Hoppa har FV 17.

Grundegenskapsvärde (GEV)

Detta är rollpersonens värde på en viss grundegenskap. T ex STY 12 innebär att STY har GEV 12.

Grundläggande Chans att Lyckas (GCL)

Detta är ett procentvärde som beräknas från färdighetens Färdighetsvärde och motsvarande Grundegenskapsvärde. Hur man genomför en sådan beräkning förklaras längre fram i reglerna.

Chans att Lyckas (CL)

När man slår tärning för att se om rollpersonen lyckas gäller det att slå lika med eller lägre än ett visst procentvärde. Detta är Chansen att Lyckas. CL kan antingen vara lika med GCL eller beräknas från GCL och de modifikationer som regler och SL bestämmer.

Exempel: En rollperson använder färdigheten Lyssna. Hans GCL är 65%. Ljudet är 30 meter bort vilket ger en modifikation på –5. CL är alltså 65–5=60%.

Differensnummer

Differensnumret används vid vissa färdigheter för att avgöra hur väl en person lyckas med sin färdighet. Den beräknas genom att man subtraherar tärningens utfall från CL. T ex om CL är 70% och man slår 40 så är differensnumret 70–40=30. Slår man 85 är differensnumret 70–85=–15.

INLEDNING

Det sätt som färdigheter behandlas på i dessa regler skiljer sig i mycket från grundreglerna. Färdigheterna är indelade i olika grupper som är organiserade i strukturer (se bilden på de olika färdighetsdiagrammen). Varje grupp består av undergrupper (U1), som består av underundergrupper (U2), osv. Den längsta uppdelningen består av fyra steg.

Man lär sig något genom att först bemästra de breda och allmäna grunderna. Sedan blir man alltmer specialiserad. Det representeras i spelet på följande sätt. Först måste rollpersonen få FV 1 i en färdighetsgrupp (dvs överst i färdighetsdiagrammet). Det innebär att han har FV 1 i alla färdigheter som hör till digrammet. Nästa FV måste placeras ett steg längre ner, dvs för en undergrupp. Det innebär att rollpersonen har FV 2 i alla färdigheter inom den undergruppen. Nästa FV måste placeras ytterligare 1 steg längre ner i diagrammet. När rollpersonen har nått botten i diagrammet har han kommit fram till de separata färdigheterna. På dem kan han nu lägga så många FV han vill och har råd med.

Hur mycket det kostar att skaffa sig FV beror på gruppen, undergruppen, eller färdigheten. Det står angivet både i färdighetsdiagrammen, i färdighetstabellen och vid färdighetens beskrivning hur många bakgrundspoäng som krävs.

Alla färdigheter är indelade i två kategorier (A och B). När en rollperson ska använda en färdighet ser man vilken kategori färdigheten tillhör när man ska räkna ut hur goda chanser rollperonen har att lyckas.

När en rollperson ska använda en A-färdighet ska han slå 1T100 och få lika med eller lägre än en viss CL. A-färdigheter är sådana där rollpersonen har en viss möjlighet att lyckas eller misslyckas när han försöker använda färdigheten. Färdigheter som tillhör kategori A har ingen särskild markering.

En rollpersons skicklighet i en B-färdighet delas in i sex nivåer (0, A, B, C, D, E). För en färdighet i denna kategori gäller att man antingen kan utföra den ordentligt eller inte alls. Ett gott exempel på en sådan färdighet är Tala Språk. Antingen är man så duktig att man kan göra sig förstådd eller så är man det inte. Slumpen spelar en försumbar roll.

När det gäller A-färdigheterna räknar man först ut rollpersonens Grundläggande Chans att Lyckas (GCL). Multiplicera FV med värdet på den grundegenskap som färdigheten är baserad på. Dividera produkten med 2. Om det rör sig om en färdighet från gruppen Personliga Färdigheter adderar man en bonus på +20. Om det är ett vapen adderar man dess GC (står angivet vid varje vapen i vapentabellerna) som bonus. Uttryckt matematiska termer får man följande ekvation: GCL = FV×GEV/2 (+ eventuell bonus). Den avrundas uppåt till närmaste femtal.

Exempel: Om en rollperson har SMI 13 och FV 11 i Klättra, en färdighet som hör till gruppen Personliga Färdigheter, så blir GCL = 11×13/2 + 20 = 91,5. Detta avrundas uppåt till 95%.

GCL kan sedan modifieras av olika faktorer som beskrivs i reglerna eller bestäms av SL. Den modifie-

rade GCL kallas Chans att Lyckas (CL). När man gör sådana modifikationer ska man först genomföra additioner och subtraktioner, och därefter divisioner och multiplikationer. Sist, innan tärningsslaget, ska CL avrundas uppåt till närmsta hela femtal.

I vissa fall, när man inte modifierar GCL innan man slår tärning för att se om man lyckas, är CL lika med GCL.

Lathund för GCL-beräkning (utan bonus)

GEV	FV 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	10%	10%
2	5%	5%	5%	5%	5%	10%	10%	10%	10%	10%	15%	15%
3	5%	5%	5%	10%	10%	10%	15%	15%	15%	15%	20%	20%
4	5%	5%	10%	10%	10%	15%	15%	20%	20%	20%	25%	25%
5	5%	5%	10%	10%	15%	15%	20%	20%	25%	25%	30%	30%
6	5%	10%	10%	15%	15%	20%	25%	25%	30%	30%	35%	40%
7	5%	10%	15%	15%	20%	25%	25%	30%	35%	35%	40%	45%
8	5%	10%	15%	20%	20%	25%	30%	35%	40%	40%	45%	50%
9	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	45%	50%	55%
10	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%
11	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	65%	70%
12	10%	15%	20%	25%	30%	40%	45%	50%	55%	60%	70%	75%
13	10%	15%	20%	30%	35%	40%	50%	55%	60%	65%	75%	80%
14	10%	15%	25%	30%	35%	45%	50%	60%	65%	70%	80%	85%
15	10%	15%	25%	30%	40%	45%	55%	60%	70%	75%	85%	90%
16	10%	20%	25%	35%	40%	50%	60%	65%	75%	80%	90%	100%
17	10%	20%	30%	35%	45%	55%	60%	70%	80%	85%	95%	105%
18	10%	20%	30%	40%	45%	55%	65%	75%	85%	90%	100%	110%
19	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	105%	115%
20	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%	110%	120%

GEV	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	15%	15%	15%	15%
2	15%	15%	15%	20%	20%	20%	20%	20%	25%	25%	25%	25%
3	20%	25%	25%	25%	30%	30%	30%	30%	35%	35%	35%	40%
4	30%	30%	30%	35%	35%	40%	40%	40%	45%	45%	50%	50%
5	35%	35%	40%	40%	45%	45%	50%	50%	55%	55%	60%	60%
6	40%	45%	45%	50%	55%	55%	60%	60%	65%	70%	70%	75%
7	50%	50%	55%	60%	60%	65%	70%	70%	75%	80%	85%	85%
8	55%	60%	60%	65%	70%	75%	80%	80%	85%	90%	95%	100%
9	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	90%	95%	100%	105%	110%
10	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	100%	105%	110%	115%	120%
11	75%	80%	85%	90%	95%	100%	105%	110%	120%	125%	130%	135%
12	80%	85%	90%	100%	105%	110%	115%	120%	130%	135%	140%	145%
13	85%	95%	100%	105%	115%	120%	125%	130%	140%	145%	150%	160%
14	95%	100%	105%	115%	120%	130%	135%	140%	150%	155%	165%	170%
15	100%	105%	115%	120%	130%	135%	145%	150%	160%	165%	175%	180%
16	105%	115%	120%	130%	140%	145%	155%	160%	170%	180%	185%	195%
17	115%	120%	130%	140%	145%	155%	165%	170%	180%	190%	200%	205%
18	120%	130%	135%	145%	155%	165%	175%	180%	190%	200%	210%	220%
19	125%	135%	145%	155%	165%	175%	185%	190%	200%	210%	220%	230%
20	130%	140%	150%	160%	170%	180%	190%	200%	210%	220%	230%	240%

Om en färdighet tillhör kategori B står detta noterat i beskrivningen av färdigheten. B-färdigheter indelas i sex nivåer (0, A, B, C, D, E). På varje nivå behärskar man färdigheten till en viss given gräns som står angiven vid varje färdighet. Man behöver normalt inte slå något tärningsslag. Man kan inte öka en B-färdighet genom erfarenhet, utan endast genom träning.

B-färdigheters nivåer

FV	Nivå
0	0
1–3	A
4–6	B
7–10	C
11–15	D
16+	E

FÄRDIGHETSSLAG

När man använder en A-färdighet kan man få fyra eller fem resultat: **perfekt, särskilt, framgång, misslyckande** och **fummel.** I många situationer bör SL slå färdighetsslaget dolt för att spelaren inte ska få veta när hans rollperson har misslyckats, t ex när han använder Finna Dolda Ting.

Perfekt innebär att rollpersonen har lyckats använda sin färdighet på ett makalöst skickligt sätt. Om inte beskrivningen av färdigheten säger vilken bonus ett perfekt slag ger ska SL ge rollpersonen en lämplig bonuseffekt. Chansen att få ett perfekt slag är en tjugondel av CL.

Exempel: Om CL är 40% har rollpersonen alltså 40%/20 = 2% chans att få ett perfekt resultat.

Särskilt resultat gäller endast för vissa färdigheter där det passar in (t ex Etikett) och står då angivet i beskrivningen av färdigheten. Om man slår ett särskilt slag har man lyckats bättre en vanligt, men inte lika bra som perfekt. Chansen att få ett särskilt resultat är en femtedel av CL.

Exempel: Är CL 40% har rollpersonen 40%/5 = 8% chans att få ett särskilt resultat.

Fummel innebär att rollpersonen har misslyckats på ett sätt som medför någon form av skada för honom. Chansen att fumla är 1/20 av chansen att misslyckas.

Exempel: Om CL är 40% så är chansen att misslyckas 60%. 60%/20 = 3% chans att fumla.

Fummelprocenten räknas från 100 och nedåt. I detta fall fumlar man alltså på tärningsutfallen 98, 99 och 00. Om CL går över 100% måste man se efter i tabellen för Extrema CL för att se på vilka tärningsutfall man fumlar.

Även om man har en Chans att Lyckas som är högre än 100% finns det alltid en viss möjlighet att misslyckas. I tabellen för extrema CL visas vilka tärningsutfall som är misslyckande i sådana situationer.

Normala CL

CL	Perfekt[1]	Särskilt[2]	Fummel[3]
05%	–	01	96–00
10%	–	01–02	96–00
15%	–	01–03	96–00
20%	01	02–04	97–00
25%	01	02–05	97–00
30%	01	02–06	97–00
35%	01	02–07	97–00
40%	01–02	03–08	98–00
45%	01–02	03–09	98–00
50%	01–02	03–10	98–00
55%	01–02	03–11	98–00
60%	01–03	04–12	99–00
65%	01–03	04–13	99–00
70%	01–03	04–14	99–00
75%	01–03	04–15	99–00
80%	01–04	05–16	00
85%	01–04	05–17	00
90%	01–04	05–18	00
95%	01–04	05–19	00

1) 1/20 av CL
2) 1/5 av CL
3) 1/20 av chansen att misslyckas

Extrema CL

CL[1]	Misslyckande	Fummel[2]
100–195%	97–00	00+50–00
200–295%	98–00	00+75–00
300–395%	99–00	00+87–00
400–495%	00	00+93–00
500–595%	00	00+97–00
600–695%	00	00+99–00
700%+	00	00+00

1) Perfekt slag förblir 1/20 av CL men kan aldrig bli bättre än 01–50 (vilket man uppnår vid 1000%). Särskilt slag förblir 1/5 av CL men kan aldrig bli bättre än 01–95 (vilket man uppnår vid 475%).

3) Först ska man slå 00, och sedan ett nytt slag. Faller det inom de angivna värdena har personen fumlat.

Tabellens termer

Grupp

Detta anger vilken grupp dvs vilket färdighetsdiagram färdigheten hör till.

Grundegenskap

Detta är den grundegenskap man använder när man räknar ut färdighetens GCL. Färdigheter kategori B har ingen grundegenskap.

Kostnad

Här står hur många bakgrundspoäng det kostar att lära sig ett FV i färdigheten. Att lära sig FV 7 i en färdighet med kostnad 3 kostar 7×3=21 bakgrundspoäng.

UTB

I denna kolumn anges vilken minsta utbildning som krävs för att en rollperson ska kunna skaffa sig FV i färdigheten. Det gäller både när rollpersonen skaffar sig färdigheter för bakgrundspoäng och senare när rollpersonen har kommit i spel.

Uppfattningsfärdigheter

De har det gemensamt att man med deras hjälp upptäcker saker som inte är uppenbara. När man ska använda en av dessa färdigheter måste man säga till SL. Man kan använda färdigheterna på två olika sätt. Det ena är under det att man ägnar sig åt någonting annat, vanligtvis förflyttning. Det andra sättet är att stå stilla och koncentrera sig ordentligt på färdigheten. Man kan använda alla dessa färdigheter samtidigt, men man måste sätta en i första rummet. Står man stilla och koncentrerar sig bör SL slå för färdigheterna en gång per minut. T ex kan man koncentrera sig på färdigheten Lyssna. Den räknas då som "Första färdigheten" och de resterande uppfattningsfärdigheterna hamnar bland "Övriga färdigheter".

Beteendets inverkan på uppfattningsfärdigheter

Beteende	Första	Övriga
Rörelse	±0	–50
Koncentration	+25	–25

Dessutom måste SL lägga in egna modifikationer för ljusförhållanden, buller, rökighet och andra faktorer som kan spela in. För varje koncentrerad minut i sträck får rollpersonen –20 på CL (man stirrar sig så småningom blind).

Om SL önskar kan folk hitta saker utan att de var särskilt uppmärksamma. I ett sådant läge är alla uppfattningsfärdigheter halverade.

Alfabetisk färdighetstabell

Namn	Grupp	Grundegenskap	Kostnad	UTB
Antropologi	Lärdom	INT	3	6
Administration[1]	Lärdom	INT	3	4
Akrobatik	Tjuv	B	4	0
Astronomi[1]	Akademiska	INT	4	11
Bluff[2]	Personliga	PER	1	0
Botanik	Lärdom	INT	3	5
Dataprogrammering[1]	Akademiska	INT	4	11
Elektronik[1]	Akademiska	INT	4	11
Etikett[2]	Personliga	INT	2	1
Fickstöld	Tjuv	SMI	3	0
Finna dolda ting[4]	Personliga	ITF	1	0
Förfalskning	Tjuv	SMI	3	2
Förhöra[2]	Tjuv	INT	2	1
Förklädnad	Tjuv	INT	1	1
Första hjälpen	Personliga	INT	1	0
Geografi[1]	Lärdom	INT	3	4
Geologi[1]	Lärdom	INT	3	4
Gömma sig	Personliga	INT	1	0

Hantera fällor	Tjuv	SMI	3	1
Hantverk[3]	Lärdom	B	2	1
Historia[1]	Lärdom	INT	3	4
Hoppa	Personliga	SMI	1	0
Högteknofordon	[3]	SMI	var	var
Illusionism	Tjuv	SMI	2	2
Ilmarsch	Personliga	FYS	1	0
Kamouflage	Vildmark	INT	1	0
Kanot	Vildmark	SMI	1	0
Kemi[1]	Akademiska	INT	4	11
Klättra	Personliga	SMI	1	0
Köpslå[2]	Personliga	INT	1	0
Lyssna[4]	Personliga	ITF	1	0
Låsdyrkning	Tjuv	SMI	2	1
Läsa/skriva språk	[5]	B	var	2
Medicin[1]	Lärdom	INT	3	4
Muta[2]	Tjuv	PER	2	1
Orientering	Vildmark	ITF	1	0
Provsmaka[4]	Personliga	ITF	2	0
Radio-tele[1]	Akademiska	INT	3	11
Reparation	Akademiska	INT	[5]	[5]
Rida	Vildmark	SMI	1	0
Räkning	Personliga	B	1	2
Segelbåt	Vildmark	INT	1	0
Simma	Personliga	B	2	0
Skidåkning	Personliga	SMI	1	0
Skridskoåkning	Personliga	SMI	1	0
Skugga	Tjuv	ITF	2	0
Släde	Vildmark	SMI	2	0
Smyga	Personliga	SMI	1	0
Spel	Tjuv	INT	2	2
Språkkunskap	Lärdom	INT	1	2
Spåra	Vildmark	ITF	1	0
Stridskonst	Strid	SMI	3	0
Tala språk	[5]	B	var	0
Teckenspråk	Tjuv	B	3	1
Teknik[1]	Lärdom	INT	3	6
Undre världen	Tjuv	INT	2	1
Upptäcka fara[4]	Personliga	MST	2	0
Utbrytarkonst	Tjuv	SMI	3	1
Vagn	Vildmark	SMI	2	0
Vapenfärdigheter[3]	Strid	SMI	var	0
Värdesätta[3]	Lärdom	INT	2	1
Zoologi	Lärdom	INT	3	5
Ångbåt	Vildmark	INT	2	6
Änterhake	Tjuv	SMI	1	0
Överlevnad[3]	Vildmark	INT	2	0
Övertala[2]	Personliga	PER	2	0

[1] En person måste ha nivå D i Läsa/Skriva ett språk för att överhuvudtaget kunna lära sig denna färdighet.
[2] Dessa färdigheter kräver att man har nivå C i det språk som används.
[3] Denna innefattar egentligen flera färdigheter som följer samma regler. Se beskrivningen för förklaring.
[4] Dessa färdigheter kallas med ett gemensamt namn uppfattningsfärdigheter. Se den särskilda beskrivningen av dem i regeltexten.
[5] Se denna färdighet för förklaring.

ADMINSTRATION

Grupp: Lärdom
Grundegenskap: INT
UTB: 4
Kostnad: 3

Rollpersonen har kunskap och träning i byråkratiska rutiner och procedurer i samhället. Han vet vad som behövs för att handskas med tjänstemän i olika typer av förvaltningar. Han vet hur man bemöter myndighetspersoner på rätt sätt, och hur man övervinner byråkratiska svårigheter på smidigast möjliga sätt. Lämpliga situationer att använda denna färdighet är när man ska ordna med pass eller olika former av tillstånd från motsträviga myndigheter. Rollpersonen är också insatt i de lagar som gäller och sålunda i brott och straff.

ANTROPOLOGI

Grupp: Lärdom
Grundegenskap: INT
UTB: 6
Kostnad: 3

Denna vetenskap studerar kulturer och samhällen för att finna vilka sedvänjor och beteenden som förekommer bland dess invånare. Med hjälp av denna färdighet kan en rollperson sätta sig in i en främmande kultur och lära sig ett korrekt beteende.

AKROBATIK

Grupp: Tjuv
Grundegenskap: –
UTB: 0
Kostnad: 4
Kategori B

Akrobatik innefattar sådana handlingar som att gå på lina, hoppa, klättra, gå på händer och svinga sig med trapets. Eftersom det är svårt att utföra dessa handlingar och misslyckande nästan genomgående har mycket farliga konsekvenser brukar ingen person utöva dem förrän han behärskar dem väl. Akrobatik lärs i följande steg:

0. Ingenting

Det är förenat med akut livsfara att försöka utföra ett akrobatiskt trick.

A. Nybörjare

En nybörjare landar med fötterna först när han hoppar eller faller. Han kan gå på händer.

B. Tränad

Här har akrobaten lärt sig att hoppa framgångsrikt, och kan bland annat utföra stavhopp. Han är mycket duktig på plint och i romerska ringar. Han kan gå armgång längs ett grovt rep.

C. Rutinerad

Han kan utan problem balansera en annan människa på sina axlar. Han behärskar också språngbrädans hemligheter. Han kan klättra uppför ett grovt rep utan problem.

D. Erfaren

När man har nått denna nivå kan man gå på spänd lina och utföra enkla trapetskonster. Man kan också klättra uppför lodräta ytor som erbjuder fästen för händer och fötter.

E. Mästare

Mästaren kan gå på slak lina och klarar de mest avancerade trapetskonster.

Under lugna omständigheter klarar en akrobat sina trick utan att behöva slå tärning. Är han utsatt för yttre påfrestningar, t ex beskjutning, måste han varje SR slå två egenskapsslag, ett för MST och ett för SMI. Om endera lyckas behåller han kontrollen. Misslyckas bägge slagen tappar akrobaten fullständigt kontroll över situationen, vilket oftast har förödande konsekvenser för honom.

Man kan bara använda denna färdighet FYS minuter i sträck. Sedan måste personen vila 40–FYS minuter innan han kan använda färdigheten igen. Robotar lyder inte under denna begränsning. När en robot använder Akrobatik måste man dock tänka på att den väger betydligt mycket mer än en IMM av samma storlek.

ASTRONOMI
Grupp: Akademiska
Grundegenskap: INT
UTB: 11
Kostnad: 4 Rollpersonen känner till fakta om solsystemets himlakroppar och uppbyggnad, stjärnor, galaxer och universum. Tänk på att kunskapen om de olika himlakropparna i solsystemet är omfattande. Innan Pesten hade många av dem besökts av bemannade expeditioner. Man kan rentav tänka sig att en NFM eller robot själv kan ha besökt någon av dem.

BOTANIK
Grupp: Lärdom
Grundegenskap: INT
UTB: 5
Kostnad: 3

Med hjälp av denna färdighet kan en person identifiera växter. Om han lyckas identifiera en växt kan han med ett nytt färdighetsslag försöka avgöra vilka särskilda egenskaper den har.

Modifiera rollpersonens färdighetsslag med hur pass vanligt förekommande och känd växten är enligt följande tabell:

Vanlighetstabell för växter

Vanlighet	Modifikation
Vanlig	±0
Ovanlig	-25
Sällsynt	-50
Mycket Sällsynt	-75
Unik	-100

BLUFF
Grupp: Personliga
Grundegenskap: PER
UTB: 0
Kostnad: 1

Bluff är konsten att snabbt och trovärdigt komma med en lögn som är övertygande.

Exempel: "Jag tillhör tjänarna i huset. Var vänlig släpp in mig."

Lyckas slaget blir man trodd, misslyckas slaget är man genomskådad. Slår man en vanlig framgång blir man trodd för ögonblicket, men den varelse som blev utsatt för bluffen genomskådar den inom 1T10+10–INT minuter. Slår man ett särskilt slag så tror offret ordentligt på bluffen, och genomskådar den inte.

DATORPROGRAMMERING
Grupp: Akademiska
Grundegenskap: INT
UTB: 11
Kostnad: 4

Rollpersonen kan begripa sig på och programmera datorer. Vanligtvis används språket SAT. Denna färdighet kan även användas för att bryta sig in i skyddade datorsystem och påverka dem.

ELEKTRONIK
Grupp: Akademiska
Grundegenskap: INT
UTB: 11
Kostnad: 4

Rollpersonen kan konstruera, reparera och bygga om enkel elektronisk utrustning, t ex radioapparater. Detta kräver förstås att han har tillgång till rätt sorts utrustning och komponenter.

ETIKETT
Grupp: Personliga
Grundegenskap: INT
UTB: 1
Kostnad: 2

Rollpersonen känner till hur man uppträder och talar i olika samhällsskikt i hans eget land och i länder med liknande kulturer. Ett framgångsrikt bruk av denna färdighet innebär att rollpersonen får +1 på reaktionstabellen. Ett särskilt slag ger +2, och ett perfekt +3. Ett fummel innebär att rollpersonen har gjort bort sig och istället får –2.

FICKSTÖLD
Grupp: Tjuv
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: 3

Denna färdighet visar rollpersonens förmåga att plocka föremål ur andras fickor, skära loss en penningpung eller utföra liknande diskreta manipulationer. Om man lyckas med sitt slag i färdigheten så innebär det att man lyckades få tag i det man ville.

Offret har dock alltid en liten chans att omedelbart upptäcka stölden: ett kritiskt ITF-kast. Om färdighetsslaget för Fickstöld misslyckas så har offret större chans att genast upptäcka stöldförsöket: ett normalt

ITF-kast. Ett fummelslag av tjuven innebär att han blir tagen på bar gärning av offret. Det finns 5% chans att en tredje person blir vittne till en lyckad stöld. Vid en misslyckad stöld är chansen 25%. Detta kräver givetvis att det finns tänkbara vittnen närvarande.

Hur svårt det är att stjäla ett föremål beror på dess natur. För att hjälpa SL finns här en liten lista över de föremål ficktjuvar brukar vara intresserade av och hur svåra de är att stjäla.

Lista över föremål

Föremål	CL-modifikation
Småsaker i en ficka	–25
Börs	±0
Hårspänne, hårnål	±0
Huvudbonad	–50
Örhänge	–50
Brosch, nål, medalj	–25
Halsband, medaljong	–50
Armband	–50
Ring	–75
Bältesspänne	–50
Sak hängande på bälte	±0
Ankelkedja	–50

FINNA DOLDA TING

Grupp: Personliga
Grundegenskap: ITF
UTB: 0
Kostnad: 1

Detta är färdigheten att upptäcka gömda personer, saker, lönndörrar, fällor, etc. Om man hittar en dold dörr och vill veta om det är en fälla, så är man tvungen att slå ännu ett CL-slag. Spelledaren slår detta slag dolt. Fummel innebär att rollpersonen tror motsatsen mot den verkliga situationen. Misslyckande visar att rollpersonen inte vet om det finns en fälla, och ett perfekt slag innebär att rollpersonen inser hur man desarmerar fällan eller hur man passerar den riskfritt.

FÖRFALSKNING

Grupp: Tjuv
Grundegenskap: SMI
UTB: 2
Kostnad: 3

Detta är förmågan att förfalska dokument och handlingar så att de verkar trovärdiga vid en närmare granskning. Varje gång en förfalskad handling utsätts för en noggrann granskning ska SL slå ett färdighetsslag för att se om den avslöjas. SL måste justera CL för hur svårt det är att förfalska en viss handling.

Ting som bygger på den gamla teknologin, tex ID-kort, kan inte förfalskas av rollpersonerna.

FÖRHÖRA

Grupp: Tjuv
Grundegenskap: INT
UTB: 1
Kostnad: 2

Denna färdighet tillåter en rollperson att förhöra en annan i ett försök att få ut information ur honom. Förhörsledaren slår ett färdighetsslag varje timme. Om slaget lyckas får han 1 förhörspoäng. Ett särskilt slag ger 2 förhörspoäng och ett perfekt 3. När förhörsledaren har samlat ihop lika många förhörspoäng som MST-värdet för förhörsoffret bryter denne samman och berättar allt. Men om förhörsledaren skulle fumla någon gång under pågående förhör förlorar han alla förhörspoäng och måste börja om från början.

FÖRKLÄDNAD

Grupp: Tjuv
Grundegenskap: INT
UTB: 1
Kostnad: 1

En rollperson med denna färdighet kan anlägga en kostymering och ett beteende som gör att han framgångsrikt kan utge sig för att vara någon annan än den han i själva verket är.

Vid bedömningen av CL måste SL ta hänsyn till hur skild den falska personligheten är från den äkta. Om en muterad björn försöker förkläda sig till en IMM bör hans chanser att lyckas vara synnerligen små. Rollpersonen måste slå ett färdighetsslag varje timme för att se om han framgångsrikt håller rollen. Dessutom måste han slå ett lyckat färdighetsslag varje gång någon annan person har lyckats med Finna Dolda Ting gentemot honom. Ett misslyckande innebär att förklädnaden har blivit genomskådad.

FÖRSTA HJÄLPEN

Grupp: Personliga
Grundegenskap: INT
UTB: 0
Kostnad: 1

Med hjälp av denna färdighet kan man lägga första förband och på så sätt stoppa en sårad rollpersons blodflöde. Om man samtidigt får ett särskilt eller perfekt slag läks 1 KP.

GEOGRAFI

Grupp: Lärdom
Grundegenskap: INT
UTB: 4
Kostnad: 3

Denna färdighet ger rollpersonen allmän kännedom om ett stort område, t ex ett land (normalt hemlandet). Med hjälp av denna färdighet vet man var det finns stora städer, bergskedjor, floder och skogar, hav och öknar, var en viss ort ligger och liknande uppgifter. Rollpersonen kan även vara insatt i de politiska och ekonomiska förhållandena i området. Denna information kan hjälpa rollpersonerna att avgöra vart de skall resa för att finna vissa ting eller personer.

En karta eller en uppslagsbok kan ge en viss bonus, kanske +1T4×5% till rollpersonens CL, beroende på vad rollpersonen söker och bokens eller kartans fullständighet. Tänk dock på att tillförlitliga kartor är sällsynta.

GEOLOGI

Grupp: Lärdom
Grundegenskap: INT
UTB: 4
Kostnad: 3

Denna färdighet handlar om jordens uppbyggnad och dess mineraler. Rollpersonen kan identifiera mineraler, jordarter, metaller och liknande ämnen med namn och egenskaper. Chansen att lyckas och hur lång tid försöket tar är beroende av hur vanligt ämnet är. SL ska besluta detta. SL bör slå färdighetsslaget i hemlighet så att rollpersonens spelare inte inser direkt när det rör sig om fummel.

Vanlighetstabell för geologi

Vanlighet	Modifikation	Tid
Vanlig	±0	1 SR
Ovanlig	–25	1 minut
Sällsynt	–50	3 minuter
Mycket sällsynt	–75	5 minuter

Som exempel kan man nämna att granit, järn och bergkristall är vanliga, tenn och opaler är ovanliga, och diamanter är sällsynta. När det gäller metaller, mineraler och ädelstenar kan rollpersonen även bestämma dess värde som om han är specialiserad inom detta område med färdigheten Värdesätta (se denna färdighet för tillvägagångssätt).

Följande är exempel på frågor som den geologikunnige kan besvara om han lyckas med sin färdighet:

★ Hur bördig är marken?
★ Finns det användbart vatten i området?
★ Är området vulkaniskt?
★ Är området jordbävningshotat?
★ Är området översvämningshotat?

GÖMMA SIG

Grupp: Personliga
Grundegenskap: INT
UTB: 0
Kostnad: 1

Detta är färdigheten att kunna smälta in i omgivningen så att man blir svår att upptäcka. Gömma sig används i bebyggelse och inomhus, medan färdigheten kamouflage används i naturen. Chansen att lyckas gömma sig beror på vilken typ av omgivning man befinner sig i och vilka ljusförhållanden som råder.

Om en person lyckas med sitt färdighetsslag är han väl dold. Någon annan måste lyckas med färdigheten Finna Dolda Ting för att upptäcka den gömde. Den gömdes differensnummer modifierar den sökandes CL.

Exempel: Stefan har GCL 70% i Gömma sig. När han gömmer sig slår han 53, vilket ger ett differensnummer på (70–53=)17. När Tomas (Finna Dolda Ting GCL 65%) leter efter Stefan minskas Tomas' CL till (65–17=)48%, vilket avrundas till 50%.

Modifikationer för Gömma Sig

Kläder vars färger kontrasterar mot bakgrunden: –50
Kläder vars färgen smälter in i omgivningen: +10

HANTERA FÄLLOR

Grupp: Tjuv
Grundegenskap: SMI
UTB: 1
Kostnad: 3

Se Desarmera/Finna fällor i grundreglerna, sid 33.

HANTVERK

Grupp: Lärdom
Grundegenskap: –
UTB: 1
Kostnad: 2
Kategori B

Det finns många hantverk i ett samhälle och det är omöjligt att ge regler som täcker vart och ett av dem. Istället finns här en schablon som beskriver hur duktig man är vid varje nivå. Den enskilde SL får sedan tillämpa denna på det sätt han finner lämpligt. För att kunna använda sina färdigheter som hantverkare behöver en rollperson för det mesta ha tillgång till en uppsättning yrkesverktyg.

0. Ingenting

Rollpersonen känner inte till något väsentligt som rör hantverket.

A. Novis

Rollpersonen kan tillverka enkla saker som uppfyller sitt syfte men inte ser särskilt snygga ut. Ingen skulle köpa hans produkter annat än i nödfall. Vapen som tillverkas av en lärling får sin skada minskad med 2, sitt BV minskat med 4, och har 25% chans att gå sönder vid var attack och parering. Rustningar som tillverkas av en lärling får sin vikt ökad med 1, och sin absorbering minskad med 1. Dessutom finns det i strid 10% chans varje SR att rustningen helt enkelt lossnar och faller av. När det gäller andra typer av hantverk än vapen- och rustningstillverkning får allting en modifikation på –10% när man ska testa om en sak fungerar eller om den går sönder.

B. Lärling

Rollpersonen tillverkar saker som är tillräckligt bra för att kunna säljas till halva standardpriset. Han kan tillverka allt, undantaget de svåraste sakerna, inom hantverket. Vapen som tillverkas av en duglig hantverkare får sin skada minskad med 1 och BV minskat med 2. Rustningar får sin absorbering minskad med 1. När det gäller andra typer av hantverk än vapen- och rustningstillverkning får allting en modifiktion på –5% när man ska testa om en sak fungerar eller om den går sönder.

C. Gesäll

Rollpersonen är en duglig yrkesman,, som kan tillverka allt som finns inom hantverket. Hans produkter har tillräcklig kvalitet för att kunna säljas till standardpriser. Om det förekommer skrån har han erövrat rätten att öppna egen verksamhet. Om man inte av olika skäl förutsätter någonting annat, är alla vanliga ting spelarnas rollpersoner köper, tillverkade av en hantverkare med denna nivå i sitt hantverk.

D. Mästare

Rollpersonen höjer sig över medelmåttan, och är erkänd som särskilt duglig av sina kollegor. Hans produkter kan säljas för dubbla normala priset till folk som har förmåga att uppskatta gott hantverk. Vapen som tillverkas av en skicklig hantverkare får sitt BV ökat med 2. När det gäller andra typer av hantverk än vapen- och rustningstillverkning får allting en modifiktion på +5% när man ska testa om en sak fungerar eller om den går sönder.

E. Framstående mästare

Rollpersonen tillhör de mest framstående inom hantverket, och hans produkter anses vara ypperliga. Rollpersonen behärskar sitt hantverks alla finesser. Om han lägger ner tillräcklig tid och energi kan han tillverka saker som kan sälja för tio gånger normalt pris till samlare. Vapen som tillverkas av en mästare får sin skada ökad med 1 och sitt BV med 4. Rustningar får sin absorbering ökad med 1. När det gäller andra typer av hantverk än vapen- och rustningstillverkning får allting en modifiktion på +15% när man ska testa om en sak fungerar eller om den går sönder.

HISTORIA

Grupp: Lärdom
Grundegenskap: INT
UTB: 4
Kostnad: 3

Den historiekunnige känner till händelser som har tilldragit sig i ett lands (normalt hemlandets) förflutna. Ett lyckat slag i färdigheten kan besvara en fråga som spelaren har ställt, t ex när en viss härskare regerade. Givetvis kan man känna till om saker som har inträffat någon annanstans, men chansen att lyckas veta svaret reduceras ju längre bort den berörda platsen ligger. Chansen att lyckas beror också på händelsens storlek och vikt dvs. vilket inflytande den hade på sin omgivning. SL bör slå färdighetsslaget i hemlighet för att spelarna inte omedelbart ska inse att de har fumlat.

Modifikationer för historia

Händelse(exempel)	Modifikation
Mycket viktig (ett stort krig)	±0
Viktig (ett lönnmord på en kung, ett mindre krig)	–25
Liten (ett upprorsförsök, lönnmord på en hertig)	–50
Mycket liten (ett lönnmord på en borgmästare)	–75
Annat	
Händelsen utspelade sig i ett grannland	–15
Händelsen utspelade sig i ett annat land på samma kontinent	–30
För varje 10 år tillbaka i tiden	–5

HOPPA

Grupp: Personliga
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: 1

Se Hoppa i grundreglerna, sid 32.

HÖGTEKNOFORDON

Grupp: se nedan
Grundegenskap: SMI
UTB: se nedan
Kostnad: varierar (se färdighetsdiagrammen)

I denna samling färdigheter finns två grupper: Högteknofordon/köra och Högteknofordon/underhåll. Den första innehåller färdigheter för köra eller framföra fordon. Föraren slår för färdigheten när han utför komplicerade manövrer med eller enkla reparationer på fordonet. Land- och sjöfordon kräver UTB 9 och flygfordon UTB 11.

Den andra gruppen innehåller färdigheter för komplicerade reparationer och underhållsarbeten. För att kunna utföra sådana sysslor krävs att man har tillgång till lämplig utrustning. Alla gruppens färdigheter kräver UTB 11.

Udda sjöfordon innefattar svävare, bärplansbåtar, vattenskotrar och andra ovanliga sjöfarkoster.

ILLUSIONISM

Grupp: Tjuv
Grundegenskaper: SMI
UTB: 2
Kostnad: 2

En person som är kunnig i denna färdighet kan utföra enkla "magiska" trick, t ex plocka fram en kanin ur en hatt, och kortkonster. Ett misslyckat försök att använda färdigheten innebär att tricket genomskådades av åskådarna. SL måste justera CL med hänsyn till trickets svårighetsgrad och hur väl personen har kunnat förbereda sig.

ILMARSCH

Grupp: Personliga
Grundegenskap: FYS
UTB: 0
Kostnad: 1

Ilmarsch handlar om att kunna förflytta sig långa sträckor. Alla personer kan gå en normal dagsmarsch. Om man vill fortsätta utöver det måste man slå ett färdighetskast varje timme för att orka. CL minskas med 5 varje timme efter den första. SMI minskas samtidigt med 1 varje timme efter den första. Efter att ha avslutat en ilmarsch måste man vila i sex timmar plus en timme för varje timme man ilmarscherade före vilan för att överhuvud taget kunna fortsätta. Då har alla negativa modifikationer för ilmarschen försvunnit. Endast fullständig vila duger. Man kan inte göra något som kräver fysisk ansträngning, t ex vandra i normal takt, strida, hugga ved eller annat.

Robotar blir inte utmattade. De behöver inte denna färdighet utan kan gå så länge deras energi räcker.

KAMOUFLAGE

Grupp: Vildmark
Grundegenskap: INT
UTB: 0
Kostnad: 1

Detta är färdigheten att kunna smälta in i omgivningen så att man blir svår att upptäcka. Kamouflage använder man sig av när man befinner sig ute i naturen och kan dra fördel av sådana saker som högt gräs, buskar, och träd. Chansen att lyckas gömma sig beror på vilken typ av omgivning man befinner sig i och vilka ljusförhållanden som råder.

Om en person lyckas med sitt färdighetsslag är han väl dold. Någon annan måste lyckas med färdigheten Finna Dolda Ting för att upptäcka den gömde. Den gömdes differensnummer modifierar den sökandes CL.

Exempel: Johan har GCL 70% i Kamouflage. När han gömmer sig slår han 53, vilket ger ett differensnummer på (70–53=)17. När Peter (Finna Dolda Ting GCL 65%) leter efter Johan minskas Peters CL till (65–17=)48%, vilket avrundas till 50%.

Modifikationer för Kamouflage

Kläder vars färger kontrasterar mot bakgrunden: –50
Kläder vars färger smälter in i omgivningen: +25

KANOT

Grupp: Vildmark
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: 1

I väglös vildmark som genomkorsas av sjöar, vattendrag eller sumpmarker, eller i skärgårdar där havets vågor är dämpade är kanoten ett ypperligt fortskaffningsmedel. Att hantera en kanot i lugna vatten vållar inga svårigheter. Man behöver inte slå några färdighetsslag förrän man försöker ta sig nedför en fors eller ge sig ut i hård vind. Forsar och hård vind förekommer i tre svårighetsgrader. Den vanliga kanoten förekommer i två storlekar. Den mindre storleken är mer lättskött än den större. Dessutom förekommer det en modell som kallas kajak. En kajak är byggd för en man och har en täckt översida med en öppning för paddlarens kropp. Detta innebär att en kajak inte nödvädigtvis blir vattenfylld om den stjälper.

När man befinner sig i en fors eller i hård vind ska kanotens styrman slå ett färdighetsslag varje minut. Om forsen är så kort att det tar mindre än en minut att ta sig igenom den ska han slå ett slag. Om det misslyckas har kanoten stjälpt. Om kanoten befinner sig i en fors ska han slå ytterligare ett färdighetsslag, helt omodifierat. Om det misslyckas har kanoten blivit skadad. Varje typ av kanot (se utrustningslistan) har KP. När de har sjunkit till noll är kanoten inte längre sjöduglig.

Man kan hitta kanoter och kajaker gjorda av högteknologiska material som fynd. Dessa material är olika former av hårdplast som är så stryktåliga att de inte tar någon skada av forsar.

Modifikationer för kanoter

Typ	Modifikation	Skada av fors
Lätt fors	+25	1T6
Medelsvår fors	±0	2T6
Svår fors	–25	3T6
Stor kanot	–15	
Liten kanot	±0	
Kajak	+10	

KEMI

Grupp: Akademiska Grundegenskaper: INT
UTB: 11
Kostnad: 4

Rollpersonen är insatt i kemiska processer. Han kan ofta identifiera syntetiska material av olika slag. Han kan också tillverka olika enkla kemiska produkter, t ex gifter, sprängämnen, plaster. Kemiska processer kräver dock råvaror och specialutrustning som kan vara nog så svåra att få tag i.

KLÄTTRA

Grupp: Personliga
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: 1

Se Klättra i grundreglerna, sid 32. Ett misslyckande innebär att personen avbryter klättringen, eftersom han inte kan fortsätta. Fummel innebär att personen faller.

KÖPSLÅ

Grupp: Personliga
Grundegenskap: INT
UTB: 0
Kostnad: 1

Detta är färdigheten i att pruta och schackra om priset på något. När två rollpersoner köpslår om priset på ett föremål, slår varje rollperson ett slag i färdigheten. Den person som får det högsta differensnumret tar det och drar ifrån den andre personens differensnummer. Skillnaden halveras (avrunda inte). Detta resultat anger den modifikation i procent av priset som den rollperson med det högsta differensnumret får i sin favör.

Exempel: Säljaren Johan och köparen Fredrik schackrar om priset på en butikslokal. Lokalen är värd 1000 kr. Johan har CL 50% och Fredrik har CL 80%. Johan slår 60 (differensnummer –10) och Fredrik slår 50 (differensnummer +30). Fredrik har bäst differensnummer. Johans differensnummer ska nu subtraheras från Fredriks: +30–(–10)=+40. 40/2=20. Priset justeras med 20% till Fredriks favör (20%×1000=200). Fredrik får betala 800 kr för lokalen.

LYSSNA

Grupp: Personliga
Grundegenskap: ITF
UTB: 0
Kostnad: 1

Denna färdighet används för att se om en rollper-

Modifikationstabell för lyssnande	
Avstånd till ljudet	**Modifikation**
0- 2 meter	+25
3- 5	+15
6- 10	+5
11- 20	±0
21- 50	–5
51- 100	–15
101- 200	–25
201- 400	–40
401- 800	–55
801–1500	–100
Lyssnaren	
Slöar	–35
Pratar	–15
Viskar	–10
Skriker	–50
Bullrar	–50
Andra faktorer	
Medvind från ljudet	+5
Motvind från ljudet	–5
Bakgrundsljud	–5 till –50
Tyst bakgrund	+5 till +25
Ljudkälla	
Armborstskott	+10
Bågskott	±0
Krossat glas	+10
Kropp som slår i marken	±0
Dörr öppnas	±0
Dörr öppnas försiktigt	–15
Försiktiga steg[1]	–5
Normala steg	±0
Springande steg	+5
Svärdsstrid	+5
Knytnävsslag	±0
Nysning	+5
Snarkning	±0
Viskning	–15
Prat	–5
Högljudd konversation	+5
Skrik	+15
Explosion	+75

[1] *Om man lyckas med färdigheten Smyga får man en positiv modifikation som är lika med differensnumret.*

son hör något. För att göra detta tar SL och lägger ihop alla olika modifikationer som berör händelsen. Om summan av de olika modifikationerna visar sig vara positiv, så lyckas rollpersonen automatiskt uppfatta händelsen utan att behöva slå tärning. Däremot, om den totala summan blir noll eller negativ, måste SL slå ett modifierat slag för att ta reda på om rollpersonen hör något.

Efter att man har hört ett ljud kan man försöka identifiera varifrån ljudet kommer och vad som förorsakar det. Dock krävs ett nytt slag i färdigheten Lyssna (som utförs av SL) för varje svar man önskar. SL måste ta hänsyn till omständigheterna kring ljudet för att avgöra vilka modifikationer som ska sättas in.

LÅSDYRKNING

Grupp: Tjuv
Grundegenskap: SMI
UTB: 1
Kostnad: 2

Konsten att öppna ett lås utan att ha den rätta nyckeln är en vetenskap. Inbrottstjuven kan göra ett försök per minut. Om han fumlar ger han upp. SL måste lägga en hel del modifikationer på CL beroende på inbrottstjuvens utrustning (från +10 till –100) och hur välgjort låset är (från 0 till –200).

LÄSA/SKRIVA SPRÅK

Grupp: Lärdom/Personliga
Grundegenskap: –
UTB: 2
Kostnad: Varierar (se avsnittet om språk)
Kategori B

Varje språk räknas som en separat färdighet. Modersmålet faller inom gruppen Personliga färdigheter. Främmande språk hör till Lärdomsgruppen. Det är inte självklart att en rollperson har förmågan att läsa och skriva sitt modersmål särskilt väl. Folkbildningen överlevde inte katastrofen. Det är fullt möjligt att kunna kommunicera i skrift på ett språk utan att kunna tala det.

Färdighetsvärdena uttolkas på följande sätt:

0. Ingenting

Rollpersonen kan varken läsa eller skriva.

A. Begränsade kunskaper

Rollpersonen är begränsat läs- och skrivkunnig. Han kan pussla ihop enkla texter om han får fundera en stund. Stavningsförmågan och grammatiken är dålig.

B. Normala kunskaper
Rollpersonen kan plita ner enkla texter utan stavfel. Fortfarande saknar han dock förmågan att uttrycka sig snyggt i skrift.

C. Goda kunskaper
Rollpersonen kan skriva och läsa det mesta utan problem. Högtidlig och formell stil ligger fortfarande utanför personens förmåga.

D. Utmärkta kunskaper
Rollpersonen formulerar sig vackert och väl i skrift och har förmågan att formulera sig korrekt i alla situationer. Han kan läsa ålderdomlig eller högtidlig stil utan problem.

E. Skönskrift
Rollpersonen behärskar förmågan att skriva sirligt och vackert (kalligrafi). Han kan även imitera andra personers handstil.

En rollperson kan läsa (INTE skriva) språk som är närbesläktade till dem han kan. Om språken är så nära besläktade som svenska och norska kan han läsa det närbesläktade språket på en nivå lägre än normalt. Är släktskapen mer avlägsen, som svenska och tyska hamnar man tre nivåer lägre. Är släktskapen som mellan svenska och franska hamnar man fyra nivåer lägre. Mer fjärran släktskap, som svenska och finska gör all förståelse omöjlig.

MEDICIN
Grupp: Lärdom
Grundegenskap: INT
UTB: 4
Kostnad: 3

En medicinkunnig person kan påskynda tillfrisknandet hos sina patienter. Han känner till grunderna i hur man vårdar skador och sjukdomar. Slå ett färdighetsslag per patient för varje full vecka patienten har vårdats. Framgång innebär att patienten har läkt dubbelt så många KP som normalt under veckan.

MUTA
Grupp: Tjuv
Grundegenskap: PER
UTB: 1
Kostnad: 2

En muta kan öppna stängda dörrar eller ordna fram undanlagda handlingar. Men det är viktigt att mutningen sköts på ett finkänsligt sätt, så att ingen blir förolämpad. Detta är en svår konst.

Storleken på en muta kan variera beroende på vad som ska göras. Som grundregel kan man säga att en muta ska motsvara en dagsinkomst för den som ska mutas för att överhuvud taget bli godtagen. Är den önskade handlingen dessutom riskabel på något sätt kan mutan utan problem behöva dubblas många gånger. Sedan ska man på motståndstabellen övervinna mottagarens Mutfaktor med ens egen grundläggande CL i Muta delat med 5. Misslyckas mutslaget kan den som mutar göra ett nytt försök med en fördubblad muta. Misslyckas detta kan han inte fortsätta.

Mutor kan endast användas i vissa länder; i andra länder hör mutor inte till det socialt vedertagna. (I vår värld kan man använda mutor i Latinamerika, men här i Sverige förekommer de knappast alls.) Om ett mutförsök misslyckas finns det en viss chans att den som mutar blir rapporterad eller arresterad. Hur stor chansen är för detta beror på vem som skulle mutas, vad mutningen rörde och vilket land det utspelar sig i. Grundchansen för en sådan händelseutveckling är 25%, och sedan får SL lägga till de modifikationer som situationen kräver.

Hur stor mutfaktor en SLP har får SL bestämma. Här följer några riktlinjer.

Muttabell

Karaktär	Mutfaktor
Mutkolv	1
Lättmutad	5
Svårmutad	12
Omutlig	20

ORIENTERING
Grupp: Vildmark
Grundegenskap: ITF
UTB: 0
Kostnad: 1

Orientering handlar om att kunna ta sig från punkt A till punkt B med minsta möjliga svårigheter. Färdigheten kan användas i alla situationer utomhus. Saknar man tillgång till molnfri himmel (så att man inte har hjälp av solen eller stjärnorna) halveras CL. SL slår ett dolt slag för rollpersonen i varje viktig valsituation på vägen. Ett lyckat slag innebär att rollpersonen automatiskt inser vilket vägval som är bäst. Misslyckas slaget tvingas spelarna att själva avgöra vilken väg de ska ta, och är slaget ett fummelresultat väljer rollpersonen automatiskt ett felaktigt alternativ.

PROVSMAKA

Grupp: Personliga
Grundegenskap: ITF
UTB: 0
Kostnad: 2

Man kan avgöra vad det är för sorts ämne man smakar på. SL slår alltid färdighetsslaget, och om det lyckas ger SL svar på frågan. Fumlar slaget ska SL ljuga om svaret. Om rollpersonen bara vill få reda på om det utprovade är giftigt eller ej så är detta lättare. Först måste SL bedöma hur vanlig substansen är.

Provsmakningstabell

Vanlighet	Exakt svar	Giftigt eller ej?
Vanligt	±0	+25
Ovanligt	–50	–25
Sällsynt	–75	–50

RADIO-TELE

Grupp: Akademiska
Grundegenskap: INT
UTB: 11
Kostnad: 3

Rollpersonen är tränad i att hantera olika former av utrustning för radio- och telekommunikation, t ex radioapparater och telefoner. Färdigheten omfattar både användande och enklare underhåll.

REPARATION

Grupp: Akademiska
Grundegenskap: INT
UTB: se nedan
Kostnad: se nedan

Färdigheten Reparation omnämns kortfattat i grundregler, där den beskrivs som en robots förmåga att reparera teknologiska ting, däribland sig själva. Alla robotar kan lära sig denna färdighet, oavsett deras utbildning. Ingen annan klass har tillgång till färdigheten. Robotar får gratis FV 4 i Reparation när de skapas.

För att en robot ska kunna använda färdigheten krävs att han har tillgång till lämplig utrustning.

RIDA

Grupp: Vildmark
Grundegenskap:SMI
UTB: 0
Kostnad: 1

Vem som helst kan sitta på ett riddjur och skumpa fram i skritt. Rida blir först en konst när man försöker ge sig i kast med något avancerat, som att hoppa, galoppera eller slåss från riddjurets rygg. Varje gång man försöker utföra en sådan handling måste man slå ett färdighetsslag för att se om man behåller kontrollen över sig själv och över riddjuret. Misslyckas man faller man av och får skada enligt de normala fallreglerna. Fumlar man faller man så illa att alla skador fördubblas. När man slåss från riddjursryggen räknas FV för vapnet aldrig högre än FV för Rida.

Det krävs särskilt tränade hästar för strid. En vanlig ridhäst löper stor risk att drabbas av panik i en stridssituation. Varje SR måste ryttaren slå ett färdighetsslag för att se om han behåller kontrollen över hästen. Misslyckas slaget börjar hästen skena iväg i en slumpvis vald riktning från slagfältet. För att återvinna kontrollen över hästen måste man slå ett lyckat färdighetsslag. Man får ett försök varje SR. Tills man klarat av det kan man inte göra något annat än att försöka sitta kvar. Fumlar man i en sådan situation kastas man av hästen.

Andra saker som kan få riddjur att bli panikslagna är t ex eld, explosioner, och stora rovdjur. I ett sådant läge måste riddjuret göra ett räddningsslag mot panik enligt följande regler:

★ Mindre händelser (oljud, åska): Djurets INT eller mindre på 1T10.
★ Större händelser (rovdjur): Djurets INT eller mindre på 2T10.

RÄKNING

Grupp: Personliga
Grundegenskap: –
UTB: 2
Kostnad: 1
Kategori B

Denna färdighet handlar om att klara av mer komplicerade räkneoperationer än hanteringen av växelmynt. Följande avsnitt visar vilka räknemetoder man behärskar för de olika färdighetsvärdena.

0. Ingenting
A. Addition och subtraktion
B. Multiplikation
C. Division
D. Korrekt och affärsmässig bokföring
E. Geometri

SEGELBÅT

Grupp: Vildmark
Grundegenskap: INT
UTB: 0
Kostnad: 1

Denna färdighet rör skötsel och framförande av små segelfartyg (upp till 20 meter långa). För att överhuvud taget kunna göra något med en segelbåt måste man ha minst FV 1 i färdigheten. Båtens befälhavare ska slå i besvärliga situationer för att kunna klara dem.

SIMMA

Grupp: Personliga
Grundegenskap: –
UTB: 0
Kostnad: 2
Kategori B

Simning är en B-färdighet. Robotar kan inte simma eftersom de väger alldeles för mycket. Å andra sidan behöver de inte andas utan kan röra sig fritt under vatten. Varelser som har gälar eller som inte andas kan strunta i alla regler som gäller syreförbrukning.

undvika att tappa andan. Den som misslyckas förlorar omedelbart alla syrepoäng (se nedan) och måste återvända till ytan eller riskera att drunkna.

Man kan normalt inte se särskilt väl under vatten. Hur långt man kan se beror på hur pass rent vattnet är och hur djupt under vattenytan man befinner sig. Den största synsträckan i klart vatten brukar vara ungefär 15 meter. I normala fall är vatten grumligt och man kan se 1 till 3 meter. Om man på något sätt får tillgång till några sorts skydd för ögonen, t ex cyklopöga, så kan man se dubbla dessa distanser.

Att flyta

Om man har tillgång till något som man kan flyta på så kan man utan större problem hålla sig vid vattenytan. En naken och obelastad människa flyter också av sig själv, men kommer att ha problem att hålla ansiktet över vattenytan redan i ganska måttlig sjögång.

Att simma långa sträckor

Detta förutsätter att man endast sysslar med att simma och att vila vid jämna mellanrum. Hur långt

Färdighetens nivåer

Simnivå	Vilket innebär	CL vid kontrollslag	Förflyttning[1] (cm per sg)
0	Kan inte simma	0	0
A	Simkunnig	25+SMI	25/35
B	Hyfsad simmare	50+SMI	35/45
C	God simmare	70+SMI	50/60
D	Skicklig simmare	85+SMI	75/90
E	Mästersimmare	95+SMI	100/120

[1] *Värdet till vänster gäller varelser utan simhud, värdet till höger varelser med simhud.*

man kommer under varje femminutersperiod beror på vilket tempo man har. Alla som kan simma (de med Simma A eller högre) kan automatiskt ta sig fram i lugnt vatten utan att behöva slå ett slag. Farten man då håller motsvarar 8 gånger sim-FV i meter under perioden.

Man kan öka tempot, med risk att sjunka under vattnet. I så fall tar man sig fram med 16 gånger sitt sim-FV i meter per femminutersperiod om man lyckas med färdighetsslaget, och sin normala sträcka om man misslyckas med slaget.

Om man slår ett fummelslag finns det en risk att man sjunker under vattnet om man slår 95–00 med ett nytt slag. Annars lyckades man bara komma halva sin normala simsträcka.

Strid under vatten

När man rör sig under vattnet har man samma förflyttning som vid vattenytan. Det är mycket svårt att slåss under vatten. Varje sg man försöker slåss måste man göra ett kontrollslag för Simma först. Lyckas det kan man försöka göra en vanlig attack. Avståndsvapen kan överhuvudtaget inte användas under vatten. Alla andra vapen och sköldar, utom dolk, spjut och treudd, får –25 på CL.

Varje gång man blir träffad i strid måste man kontrollera för att se om man tappar andan. Rollpersonen måste lyckas med ett normalt FYS-slag för att

Sjunka under vattenytan

Om en rollperson oväntat sjunker under vattenytan med sitt huvud, måste han kontrollera om han var förberedd för detta och hann hålla andan. Chansen att man lyckas beror på antingen ett normalt egenskapsslag för MST eller ett kontrollslag för Simma. Spelaren väljer själv mellan de två alternativen.

Om man lyckas med slaget så innebär det att man har tagit ett djupt andetag och ingenting kommer att hända om man lyckas komma upp till vattenytan innan syret tar slut. Hur pass lång tid man kan hålla andan beror på rollpersonens FYS och hans kunskap i färdigheten Simma samt ett slumpslag (som bara SL känner till). När man befinner sig under vattnet förbrukar man syrepoäng. Om man är förberedd när man ger sig ner under vattnet har man 5 × FYS + FV Simma + 1T10 syrepoäng i lungorna. Slumpfaktorn som bara SL känner till finns för att göra spelaren osäker på hur länge hans rollperson kan hålla ut.

Syreförbrukning

Verksamhet	Förbrukning
Ligger stilla	1 syrepoäng/sg
Simmar	2 syrepoäng/sg
Strider	3 syrepoäng/sg

När syret tar slut blir personen medvetslös. Döden inträder 5T8 + 50 sg senare. Drunkning ger ingen skada i sig. Den påverkar inte KP. En person som har blivit medvetslös av syrebrist, men överlevt löper 20% chans att förlora 1T4 INT på grund av hjärnskador.

SKIDÅKNING

Grupp: Personliga
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: 1

Man slår ett färdighetsslag om man försöker utföra en svår handling, t ex åka nedför en brant. Inget slag behövs om man åker på plan mark. Ett misslyckande innebär att man har fallit och fummel innebär att man får 1T6 i skada.

SKRIDSKOÅKNING

Grupp: Personliga
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: 1

Man slår ett färdighetsslag när man försöker göra någonting svårt, t ex åka på skrovlig is, svänga skarpt eller stoppa snabbt. Ett misslyckande innebär att man har ramlat och fummel innebär att man får 1T6 i skada. En dagsmarsch på skridskor är 40 km.

SKUGGA

Grupp: Tjuv
Grundegenskap: ITF
UTB: 0
Kostnad: 2

Med hjälp av denna färdighet kan man följa någon utan att själv bli upptäckt, upptäcka att man själv är skuggad eller skaka av sig någon som förföljer en. SL måste modifiera CL med hänsyn till omgivningen, främst hur mycket folk det finns där. SL slår ett CL-slag en gång per minut eller varje gång som den som skuggas gör något knepigt, t ex går in i en fullproppad bar.

Varje gång som skuggaren missar sitt slag så får offret antingen ett normalt INT-slag eller sitt eget (om det är bättre) CL-slag i färdigheten Skugga, för att se om han upptäcker att han är skuggad. Upptäcker han det kan han, om han vill, försöka skaka av sig sin förföljare genom att slå sin CL i skuggning samtidigt som förföljaren. Den som har det högsta differensnumret får sin vilja igenom när det gäller att upprätthålla eller bryta kontakten.

SLÄDE

Grupp: Vildmark
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: 2

Det är svårt att köra med släde på de dåliga vägar som finns efter katastrofen. Slädföraren måste slå ett lyckat färdighetsslag varje timme för att undvika ett missöde. Ett missöde innebär normalt att släden kör fast och måste dras loss, vilket tar 3T6 minuter. Fumlar slädföraren har någon viktig detalj på fordonet gått sönder. Kör man i terrängen, utan tillgång till vägar, måste man slå en gång var tionde minut.

Om man försöker göra något mer komplicerat med en vanlig släde, t ex köra med dragdjuren i galopp, måste föraren slå ett lyckat färdighetskast varje minut på väg och var femte sg i terrängen. Ett misslyckande innebär att släden har vält. Föraren och alla passagerarna får skador enligt fallreglerna. Hamnar släden i en strid måste föraren slå ett färdighetsslag vart femte sg för att hålla dragdjuren under kontroll. Man tillämpar samma regler som för ridning.

SMYGA

Grupp: Personliga
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: 1

Antal meter man kan smyga under ett segment är lika med SMI/10. En rollperson med SMI 12 smyger alltså maximalt 1,2 meter per sg. Om man sedan vill försöka extra fort så går det, dock med –1 på CL per extra 1 cm per sg. Vill man ta det extra försiktigt så ger det +1,5 per 1 cm mindre än SMI/10. Om ovanstående person smyger 1,0 meter per sg får han alltså en modifikation på +30. Bär man en metallrustning som normalt klirrar, halveras CL.

Efter varje SR som en rollperson har smugit får alla andra rollpersoner en chans att höra honom. Smygarens differensnummer modifierar CL i Lyssna för alla som kan höra smygaren. Om SL finner det lämpligt kan man göra denna procedur mer sällan.

SPEL

Grupp: Tjuv
Grundegenskap: INT
UTB: 2
Kostnad: 2

Detta är färdigheten att kunna spela kort, backgammon eller andra skicklighetsspel extra duktigt. Reglerna representerar alla möjliga sorters spel omgjort till ett abstrakt system. Man använder en procedur som skiljer sig från de övriga färdigheterna:

SL fastställer i hemlighet motståndarens FV. Den som är spelare satsar en viss summa pengar. SL slår i hemlighet 1T100 för rollpersonen och 1T100 för motståndaren. Tärningsslagen subtraheras från respektive CL, och SL tillkännager sedan slutresultatet. Högst vinner. Vinner spelaren får han tillbaka insatsen och lika mycket till.

Fusk är möjligt, men kräver tillgång till preparerade tärningar eller kort. Den som fuskar kan öka sitt FV med upp till en halv gång. Fusk kan upptäckas. Den som drabbas av fusket har följande CL att upptäcka fusket: CL i Upptäcka Dolda Ting + CL i Hasardspel + fusktillägget på tärningsslaget – fuskarens CL i Hasardspel – fuskarens CL i Illusionism. Varje gång någon fuskar har motståndaren en chans att upptäcka det. Straffet för fusk varierar mycket från plats till plats, men är oftast mycket obehagligt.

Det finns en artikel om spel i ett annat avsnitt av reglerna. Där beskrivs olika former av spel som kan förekomma i äventyr.

TALA SPRÅK

Grupp: Lärdom/Personliga
Grundegenskap: –
UTB: 0
Kostnad: Varierar (Se avsnittet om språk.)
Kategori B

Varje språk är en separat färdighet. Om SL önskar kan han kräva att även dialekter som skiljer sig mycket från huvudspråket räknas som en separat färdighet. Alla rollpersoner har ett modersmål som beror på deras nationalitet, ras eller etniska grupp. Modersmålet hör till gruppen Personliga färdigheter. Övriga språk räkns till Lärdomsgruppen.

Rollpersonernas ursprungliga färdighetsvärde i sitt modersmål beror på deras INT.

Modersmål

INT	FV
1–4	5
5–8	7
9–12	11
13–16	13
17+	16

Det är möjligt att förstå närbesläktade språk och dialekter. Är släktskapen nära, som rikssvenska eller gotländska, hamnar man 1 nivå lägre än normalt. Är skillnaderna större, som svenska och danska, hamnar man 2 nivåer lägre. Större skillnader än så gör kommunikation omöjlig.

0. Ingenting

Rollpersonen kan inte säga något överhuvud taget på språket.

A. Minimala kunskaper

Rollpersonen kan säga enkla vardagliga meningar, men mera komplicerade saker ligger över hans förmåga. Rollpersonen talar med kraftig brytning, gör konstant grammatiska fel och har ett mycket bristfälligt ordförråd.

B. Användbara kunskaper

Rollpersonen har god kontroll över språket. Hans accent känns fortfarande lätt igen som utländsk. Svåra och ovanliga ord, slang och vissa skämt ligger fortfarande över hans förmåga.

C. Goda kunskaper
Rollpersonen talar språket utmärkt men med svag brytning. Han kan inte utge sig för att vara infödd.

Han talar sitt modersmål med en utpräglad dialekt.

D. Utmärkta kunskaper
Rollpersonen har nästan ingen utländsk brytning alls. Han känner till de mest vanliga dialekterna. Endast vid ett fåtal tillfällen kan en infödd upptäcka att han är utlänning.

På denna nivå talar man modersmålet tämligen dialektfritt.

E. Perfekt
Rollpersonen kan härma dialekter utan att bli upptäckt. Han behärskar språket som en bildad infödd.

TECKENSPRÅK
Grupp: Tjuv
Grundegenskap: –
UTB: 1
Kostnad: 3
Kategori B

Teckenspråk förekommer i många slutna samhällsgrupper, där det är nödvändigt att ha en ljudlös och diskret kommunikationsmetod. Exempel på sådana grupper är tjuvar, soldater och köpmän. Teckenspråken är nationella och varje yrke har sitt unika teckenspråk. De är också begränsade i sina omfång, eftersom de är anpassade till särskilda syften. Man kan endast kommunicera om sådana saker som ligger inom gruppens yrkesområde. T ex kan tjuvar diskutera olika inbrottsmetoder, men inte militär taktik med sitt teckenspråk. När det gäller vad man behärskar på de olika nivåerna, se färdigheten Tala Språk.

SPRÅKKUNSKAP
Grupp: Lärdom
Grundegenskap: INT
UTB: 2
Kostnad: 1

Med hjälp av denna färdighet kan en rollperson identifiera ett främmande språk när han hör det talas eller ser det i skrift. Det innebär inte att han förstår språket.

SPÅRA
Grupp: Vildmark
Grundegenskap: ITF
UTB: 0
Kostnad: 1

Detta är färdigheten att följa de spår någon har lämnat efter sig. SL får avgöra med vilka tidsmellanrum tärningen ska slås, beroende på vilken sorts terräng man rör sig i. Det är stor skillnad på sten (1 slag var tionde sg) och fuktig lera (ett slag varannan minut). Man måste även slå ett slag i varje valsituation, t ex en stig som delar sig i två. Ett fummelslag skickar iväg spåraren i fel riktning.

Om offret vet att han är förföljd kan han försöka dölja sitt spår. Förföljarens FV minskas med offrets halva FV (avrunda nedåt) i Spåra.

Spårningstabell

Underlag	Modifikationer
Mjukt	+50
Medium	±0
Hårt	–25
Spårets ålder	
Upp till 1 timme	±0
Upp till 6 timmar	–5
Upp till 12 timmar	–10
Upp till 24 timmar	–15
Upp till 2 dagar	–30
Upp till 4 dagar	–50
Upp till 7 dagar	–70
Diverse	
Offret blöder	+10
Hjälp[1]	+1T4×5
Regn	–1 var femte minut
Snö, sandstorm	–1 varann minut

**Någon hos de som blir spårade hjälper de som spårar, t ex genom att lägga ut olika slags markeringar.*

STRIDSKONST
Grupp: Strid
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: 3

Stridskonst är konsten att anfalla och försvara sig i närstrid utan vapen. Stridskonstens H-värde påverkas av FV på ett annat sätt än för de vanliga stridsfärdigheterna. H-värdet kan inte bli lägre än 1. När man anfaller för att skada motståndaren är den skada angriparen vållar beroende av hans FV.

Stridskonsttabell

FV	Skada	H-värdesmodifikation
1–5	1T6+3	±0
6–10	1T6+4	±0
11–15	1T6+5	–1
16–20	1T6+6	–1
21–25	1T6+7	–2
osv		

Man kan utföra en av tre olika handlingar under en SR med färdigheten:

★ Anfalla för att skada. Denna handling fungerar som en normal närstridsattack.

★ Anfalla för att kasta omkull motståndaren. En framgångsrik attack innebär att motståndaren har kastats omkull. Lyckas angriparen sedan övervinna motståndarens SMI med sin egen på motatåndstabellen har angriparen låst motståndaren. För att bryta sig loss måste offret övervinna anfallarens FV/5 med sin egen SMI. Varje sådant försök räknas som en stor handling.

★ Parera. En framgångsrik parering av en slagsmåls- eller stridskonstattack tar bort alla dess effekter. En framgångsrik parering av närstridsvapen tar bort 1T6 skadepoäng.

TEKNIK

Grupp: Lärdom
Grundegenskap: INT
UTB: 6
Kostnad: 3

Detta är de teoretiska och praktiska kunskaperna hur olika enkla maskiner, t ex ångmaskiner, och andra tekniska ting som man känner till i samhället efter Pesten, är konstruerade och hur de fungerar. Denna färdighet gör det möjligt att reparera sådana, under förutsättning att man har tillgång till rätt utrustning.

Med hjälp av denna färdighet kan en person också göra ritningar och instruktioner som en hantverkare kan använda som grund för att tillverka en maskin, en byggnad eller något annat tekniskt föremål. Till exempel kan en grupp rollpersoner vilja ha en egen ångbåt. Med hjälp av Teknik och lämpliga hantverkare kan de genomföra ett sådant projekt. Ett lyckat färdighetsslag innebär att maskinen kommer att fungera precis som önskat. Ett misslyckande innebär att den blir ineffektiv eller behäftad med vissa oväntade brister. Fummel innebär att den inte fungerar alls.

En rollperson kan även använda denna färdighet för att försöka lista ut hur enkla tekniska fynd från de Gamlas tid fungerar. Man använder då denna färdighet istället för fyndplanen.

UNDRE VÄRLDEN

Grupp: Tjuv
Grundegenskap: INT
UTB: 1
Kostnad: 2

Rollpersonen har kännedom om den kriminella världen: dess seder och slang, information om lokala maktgrupper, maffialedare, gömställen, var man hittar kontaktpersoner, ställen där man kan sälja sitt stöldgods, osv. Om man försöker använda färdigheten utanför sitt hemland har man –50 på CL. När man väl har hittat rätt person gäller det att få honom samarbetsvillig. Det får man göra med ett sedvanligt slag på reaktionstabellen, där man använder FV istället för PER när man modifierar tärningsslaget. Att misslyckas med ett slag i färdigheten kan ge obehagliga följder, eftersom det finns många i den undre världen som inte gillar nyfikna som ställer olämpliga frågor. (Detta motsvarar färdigheten Fixare som beskrevs i Sinkadus nr 3.)

UPPTÄCKA FARA

Grupp: Personliga
Grundegenskap: MST
UTB: 0
Kostnad: 2

Denna färdighet gör att man känner att man är utsatt för uppmärksamhet från någon eller några som har fientliga avsikter, eller att någon annan sorts fara hotar. Färdigheten ger inte en klar bild av vad som försiggår, utan bara en känsla av att man är hotad. "Nackhåren reser sig."

UTBRYTARKONST

Grupp: Tjuv
Grundegenskap: SMI
UTB: 1
Kostnad: 3

Med Utbrytarkonst gör man det Houdini var skicklig på: tar sig loss ur bojor och rep genom att utnyttja kroppens rörlighet maximalt. Det är en tidskrävande syssla och ett försök tar flera minuter. SL måste justera CL med hänsyn till bojornas svårighetsgrad (från ±0 till –100). Om personen fumlar med denna

färdighet har han skadat sig i sitt försök (1T6 eller vad SL finner rimligt).

VAGN

Grupp: Vildmark
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: 2

Det är svårt att köra med vagn på de dåliga vägar som finns efter katastrofen. Vagnföraren måste slå ett lyckat färdighetsslag varje timme för att undvika ett missöde. Ett missöde innebär normalt att vagnen kör fast och måste dras loss, vilket tar 3T6 minuter. Fumlar vagnföraren har någon viktig detalj på fordonet gått sönder. Kör man i terrängen, utan tillgång till vägar, måste man slå en gång var tionde minut.

Om man försöker göra något mer komplicerat med en vanlig vagn, t ex köra med dragdjuren i galopp, måste föraren slå ett lyckat färdighetskast varje minut på väg och vart femte sg i terrängen. Ett misslyckande innebär att vagnen har vält. Föraren och alla passagerarna får skador enligt fallreglerna. Hamnar vagnen i en strid måste föraren slå ett färdighetsslag vart femte sg för att hålla dragdjuren under kontroll. Man tillämpar samma regler som för ridning.

VAPENFÄRDIGHETER

Grupp: Strid
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: varierar (se färdighetsdiagrammet)

Detta är en sammanklumpning av en stor mängd skilda färdigheter. Var och en av dessa färdigheter anger hur duktig man är på att hantera ett visst vapen eller sköld. Samma FV används både för anfall och parering, eftersom dessa två är funktioner av samma stridsteknik. Hur mycket det kostar i bakgrundspoäng för att lära sig olika vapen framgår av färdighetsdiagrammet. Se avsnitten om strid i grundreglerna och i dessa regler för tillvägagångssätt.

Endast NFM och robotar kan skaffa sig FV i de högteknologiska vapnen när man slår fram rollpersonen. Sedan, när spelet väl har börjat, kan alla rollperson lära sig att använda högteknologiska vapen.

Färdigheten Slagsmål ger kunskap i hur man slåss med knytnävsslag och sparkar. Om rollpersonen är en mutant med naturliga vapen, t ex horn eller bett, inkluderas dessa i färdigheten.

VÄRDESÄTTA

Grupp: Lärdom
Grundegenskap: INT
UTB: 1
Kostnad: 2

Detta är en mängd färdigheter som fungerar enligt samma regler. Med deras hjälp kan man bestämma värdet på olika föremål. Varje separat färdighet innebär att man specialiserar sig på en varugrupp. Följande lista är exempel på vanliga varugrupper. Varje spelare och SL kan själv tänka ut sådana varugrupper som passar i just deras kampanj.

★ Födoämnen
★ Högteknologi
★ Juvelerararbeten
★ Konstverk
★ Landfordon
★ Mineraler & metaller
★ Nyttodjur
★ Sjöfarkoster
★ Skinn & pälsar
★ Skrifter
★ Textiler
★ Vapen & rustningar

Hur stor chans man har att lyckas med detta beror på hur pass vanligt förekommande föremålet är. SL måste gradera in ett föremål i en av följande klasser: vanligt, ovanligt, sällsynt och mycket sällsynt. Efter att SL har bedömt hur pass vanligt föremålet är, slår SL ett färdighetsslag för den värderande rollpersonen.

Värderingsmodifikationer

Vanlighet	Modifikationer
Vanlig	±0
Ovanlig	–5
Sällsynt	–15
Mycket sällsynt	–25

Om slaget lyckas, så värderar rollpersonen föremålet till dess rätta värde, misslyckas däremot slaget så missuppfattar han dess värde enligt Felbedömingstabellen.

Felbedömningstabell

Differensnummer	Felbedömning
–1 till –5	±10%
–6 till –10	±20%
–11 till –15	±30%
–16 till –20	±40%
–21 till –25	±50%
–26 till –30	±60%
–31 till –35	±70%
–36 till –40	±80%
–41 till –45	±90%
–50 eller sämre	±100%

Om värderingen skall övervärderas eller undervärderas beror på tärningsutfallet man slår när man missar; om det är ett jämnt nummer så övervärderar man föremålet och om det är ett udda nummer så undervärderar man.

Exempel: Erik har Värdesätta/Juvelerarbeten GCL 50%. Har försöker värdera ett smycke. SL har bestämt dess värde till 300 kr. SL slår ett dolt färdighetsslag. Resultatet blir 76, vilket ger ett differensnummer på (50–76=)–26. Erik övervärderar föremålet med 60%. SL säger till Eriks spelare att Erik tror att det är värt ca 480 kr.

ZOOLOGI

Grupp: Lärdom
Grundegenskap: INT
UTB: 5
Kostnad: 3

Rollpersonen känner till de ointelligenta djuren och deras värld. Med hjälp av denna färdighet kan rollpersonen få svar på en del frågor. Först bestämmer spelaren vilken fråga hans rollperson vill ha svar på, därefter slår SL slaget hemligt för spelaren. Om slaget lyckas så talar SL om det sanna svaret, och blir det fummel ger han falsk information. Följande lista visar exempel på frågor som rollpersonen kan ställa:

★ Vad kallas djuret?
★ I vilken sorts terräng lever djuret normalt?
★ Vad är djurets normala föda?
★ Har djuret några svagheter?
★ Vilka är djurets ungefärliga grundegenskaper?
★ Har djuret några speciella egenskaper?
★ Är djuret matnyttigt?
★ Hur fortplantar djuret sig?
★ Hur lever djuret vanligtvis?
★ När kan djuret vara farligt för intelligenta varelser?

Modifiera rollpersonens färdighetsslag med hur pass vanligt förekommande och känt djuret är.

Vanlighetstabell för zoologi

Vanlighet	Modifikation
Vanligt	±0
Ovanligt	–25
Sällsynt	–50
Mycket Sällsynt	–75
Unikt	–100

ÅNGBÅT

Grupp: Vildmark
Grundegenskap: INT
UTB: 6
Kostnad: 2

Detta är färdigheten i att sköta och föra primitiva ångbåtar, både sådana som drivs av skovelhjul och av propeller. För att överhuvud taget få en ångbåt att fungera måste befälhavaren ha FV 3 i denna färdighet. Han måste slå ett färdighetsslag i varje besvärlig situation

ÄNTERHAKE

Grupp: Tjuv
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: 1

Detta är färdigheten i att kasta en änterhake och få den att fastna vid det önskade målet. Man kan maximalt kasta änterhaken STY×1,5 meter i längdled och STY/2 (avrunda nedåt) meter i höjdled. Ett fummelslag innebär att änterhaken faller ned på kastaren och ger 1T8 i skada. Tänk på att det inte spelar någon roll hur bra man är med änterhaken om den inte har något att fästa vid.

ÖVERLEVNAD

Grupp: Vildmark
Grundegenskap: INT
UTB: 0
Kostnad: 2

De färdigheter som finns under denna rubrik handlar om att överleva i vildmarken med de resurser som finns tillgängliga i naturen. Var och en gäller för en viss typ av terräng. Med deras hjälp kan en rollperson finna vatten, söka ätbara växter och jaga djur, veta hur man finner eller tillverkar skydd, bedöma vädret, och veta hur man enklast tar sig fram i svår terräng. (Dessa färdigheter ersätter alltså Finna Ätliga Växter och Jaga-delen av Jaga & Spåra i grundreglerna).

Om man använder färdigheten för att finna mat och vatten halveras den sträcka man kan flytta under en dag, vare sig man lyckas eller misslyckas, eftersom man spenderar tid på att söka. Ett lyckat färdighetskast innebär att rollpersonen finner tillräckligt med vatten och 1T4 dagsransoner mat. Ett särskilt kast ger tillräckligt med vatten och 1T4+2 dagsransoner, och ett perfekt kast ger tillräckligt med vatten och 2T4+2 dagsransoner. (Tänk dock på att det finns platser där man inte kan hitta mat eller vatten oavsett hur skicklig man är. T ex kan man inte finna dricksvatten till havs (annat än om det regnar) eller mat i Antarktis livlösa inland. SL måste låta situationen styras av vad som är rimligt.) Ett fummelkast innebär att en olycka inträffar under sökandet. SL får bestämma dess natur utifrån omständigheterna (t ex kan rollpersonerna bli anfallna av ett aggressivt djur).

De separata färdigheterna

★ Arktis
★ Berg
★ Djungel
★ Grotta
★ Hav
★ Insjö & flod
★ Ruinområde
★ Skog
★ Stäpp
★ Träsk
★ Tundra
★ Öken

ÖVERTALA

Grupp: Personliga
Grundegenskap: PER
UTB: 0
Kostnad: 2

När man lyckas med sin övertalning får man en annan person att frivilligt göra något han egentligen inte vill. Färdigheten förutsätter att man inte använder några tvångsmetoder. Om handlingen i fråga är otillåten eller farlig måste SL modifiera CL därefter, förslagsvis –25 för en otillåten handling och –50 till –75 för en farlig handling.

HUR MAN FÖRBÄTTRAR SINA FÄRDIGHETER

Det finns två sätt att förbättra sina färdigheter: genom erfarenhet (endast kategori A), och genom träning (kategori A & B).

Träning

För att kunna träna måste man ha man ha tillgång till en lärare som som måste ha FV 18 eller bättre i färdigheten och INT 13 eller högre. Om man inte har tillräckliga nivåer i färdighetens grupp eller undergrupper blir man först tränad i dem av läraren.

Träning kräver rollpersonens fulla uppmärksamhet. Han tränar 6–8 timmar om dagen sex dagar i veckan. Det tar rätt lång tid att träna upp en färdighet. Multiplicera det FV rollpersonen vill nå med färdighetens kostnad i bakgrundspoäng. Produkten är det antal dagar som träningen tar för en person med normal intelligens.

Exempel: Om en rollperson med normal intelligens vill höja en färdighet som kostar 2 bakgrundspoäng från FV 11 till FV 12 tar det 2×12=24 träningsdagar.

Elevens intelligens påverkar hur snabbt han lär sig något. Antalet träningsdagar kan modifieras av rollpersonens INT. Multiplicera träningstiden med värdena från Intelligenstabellen och avrunda uppåt.

Intelligenstabell

INT	Multipel
1	1,5
2	1,4
3	1,3
4	1,2
5–8	1,1
9–12	1,0
13–16	0,9
17–20	0,8
21+	0,7

Exempel: Om person i det föregående exemplet har INT 18 tar träningen (0,8×24=) 19,2 dagar, vilket avrundas uppåt till 20 träningsdagar.

Man kan bara öka sitt FV för en färdighet kategori A med 1 i taget genom träning. Rollpersonen måste sedan gå upp 1 genom erfarenhet innan han kan träna färdigheten igen. Vidare kan man bara träna en färdighet kategori A upp till FV 15. All ökning därutöver måste ske genom erfarenhet. Ingen av dessa begränsningar gäller kategori B.

En lärare kan maximalt undervisa lika många elever samtidigt som sin INT. Den normala träningstaxan är 40 kr per dag. Detta kan tyckas vara ett väldigt belopp, men läraren måste ordna lokal, utrustning och assistenter av olika slag. Allt detta måste finansieras genom kursavgifterna.

Erfarenhet

Om en rollperson lyckas använda en färdighet kategori A under ett äventyr har han en chans att höja

färdighetens FV 1 steg efter äventyret. För varje gång han har använt färdigheten perfekt under äventyret får han ytterligare en chans. Teoretiskt kan alltså en färdighet stiga hur mycket som helst, men så många perfekta slag brukar man inte slå under ett äventyr. Hur står chansen är beror på hur stort FV rollpersonen har i färdigheten. Chansen att höja FV är dock aldrig lägre än INT×1% (avrunda inte).

För att få slå alla dessa slag krävs det att rollpersonen tar det lugnt en vecka och går igenom vad han har upplevt och funderar på hur han ska använda erfarenheterna.

Erfarenhetsslag

Nuvarande FV	Chans att höja FV
1	75%
2	70%
3	65%
4	60%
5	55%
6	50%
7	45%
8	40%
9	35%
10	30%
11	25%
12	20%
13	15%
14	10%
15+	5%

Exempel: Råttbert har FV 9 i Skridskoåkning. Han har alltså 35% chans att stiga till FV 10. Han har FV 18 i Dolk vilket borde ge 5% chans att öka till FV 19, men eftersom han har INT 12 så är chansen aldrig mindre än 12%.

FANTASTISKA DÅD

Det finns personer som höjer sig kraftigt över medelmåttan och utför dåd ingen vanlig människa skulle klara av. Dessa personer kallas hjältar, och deras främsta kännetecken är skicklighet och tur. Även i Mutant kan rollpersoner bli så otroliga att de i medvarelsernas ögon blir en slags hjältar.

För varje färdighet som uppnår FV 21, 41, 61, 81, osv, får rollpersonen 1T4 turpoäng (TP). Dessa turpoäng kan användas till att ersätta ett grundegenskapseller färdighetsslag med garanterad framgång. Ju lägre slag som behövs, desto fler TP kostar det. Robotar saknar fullständigt sådan här tur eftersom de är helt materiella ting, bundna av naturens lagar. En robot kan därför aldrig få TP.

Turtabell

CL	Turpoäng
5%	20
10%	12
15%	8
20%	6
25%	5
30%	4
35–40%	3
45–60%	2
65+%	1

Exempel: Om en rollperson har CL 55% i ett färdighetsslag kan han strunta i att slå tärning och istället få automatisk framgång för en kostnad 2 TP. Dessa 2 TP är permanent förbrukade.

I strid kan man låta en träff av sitt vapen automatiskt förorsaka vapnets maximala skada (plus ev. maximal skadebonus) genom att offra 1 TP.

I båda dessa fall gäller att man spenderar sina TP istället för att slå tärning. Det går inte att först slå tärning, och om resultatet visade sig vara ogynnsamt, sedan använda TP.

En rollperson kan förbättra sina grundegenskaper, utom STO och UTB, med hjälp av TP. Tre TP höjer en grundegenskap permanent ett poäng. Grundegenskaper kan höjas hur högt som helst på detta sätt.

Spenderade TP är förbrukade för alltid och kan inte återvinnas. Däremot kan man givetvis skaffa sig nya.

FÄRDIGHETSDIAGRAM

De färdigheter som förekommer i Mutant 2 kan sammanfattas i följande färdighetsdiagram. Dessa visar hur färdigheterna är besläktade med varandra. Efter färdigheterna står den grundegenskap färdigheten är baserad på eller bokstaven B om färdigheten hör till den kategorin. Sedan kommer ett snedstreck och en siffra. Siffran anger hur många bakgrundspoäng färdigheten kostar. Detta värde används dels när man skapar en rollperson och dels när en rollperson tränar för att bli bättre i färdigheten. samma siffra finns vid grupper och undergrupper.

När en rollperson ska lära sig en färdighet måste han först besitta de nödvändiga grundkunskaperna, d.v.s. han ska ha FV 1 i färdighetens grupp (G), FV 2 i

dess undergrupp 1 (U1) och FV 3 i dess undergrupp 2 (U2). De två sistnämnda existerar inte för alla färdigheter. De FV rollpersonen har i G, U1 och U2 sprids ner genom diagrammet till de som står nedanför. *Exempel: Om en rollperson har FV1 i Lärdomsfärdigheter så har han också FV 1 i undergrupperna Naturvetenskap och Samhällsvetenskap och alla de färdigheter som hör till dessa två, d.v.s. han har Botanik 1, Zoologi 1, Geologi 1, Teknik 1, Medicin 1, Admistration 1, Geografi 1, Historia 1 och Antropologi 1. Man behöver normalt inte anteckna alla färdigheterna som man fått FV i på detta sätt, utan bara de som är absolut nödvändiga. Om rollpersonen sedan skaffar sig FV 2 i Naturvetenskap innebär det att han har Botanik 2, Zoologi 2, Geologi 2, Teknik 2 och Medicin 2. När han väl har kommit så långt i sin utbildning kan han börja skaffa sig färdighetsvärden i de separata naturvetenskapsfärdigheterna. Dessa påverkar då inte varandra.*

ROLLFORMULÄR

FÄRDIGHETER				FV	GCL
G Vildmark	FV 1	GCL	G Vildmark	1.	
U1 Transport	2		U1 Transport	3	
U2 Sjötransp	3		U2 Sjötransp.	5	
Segelbåt	12	75%	Segelbåt	12	75%
Kanot	3	20%	Kanot	5	30%
Ångbåt	3	20%	Ångbåt	5	30%

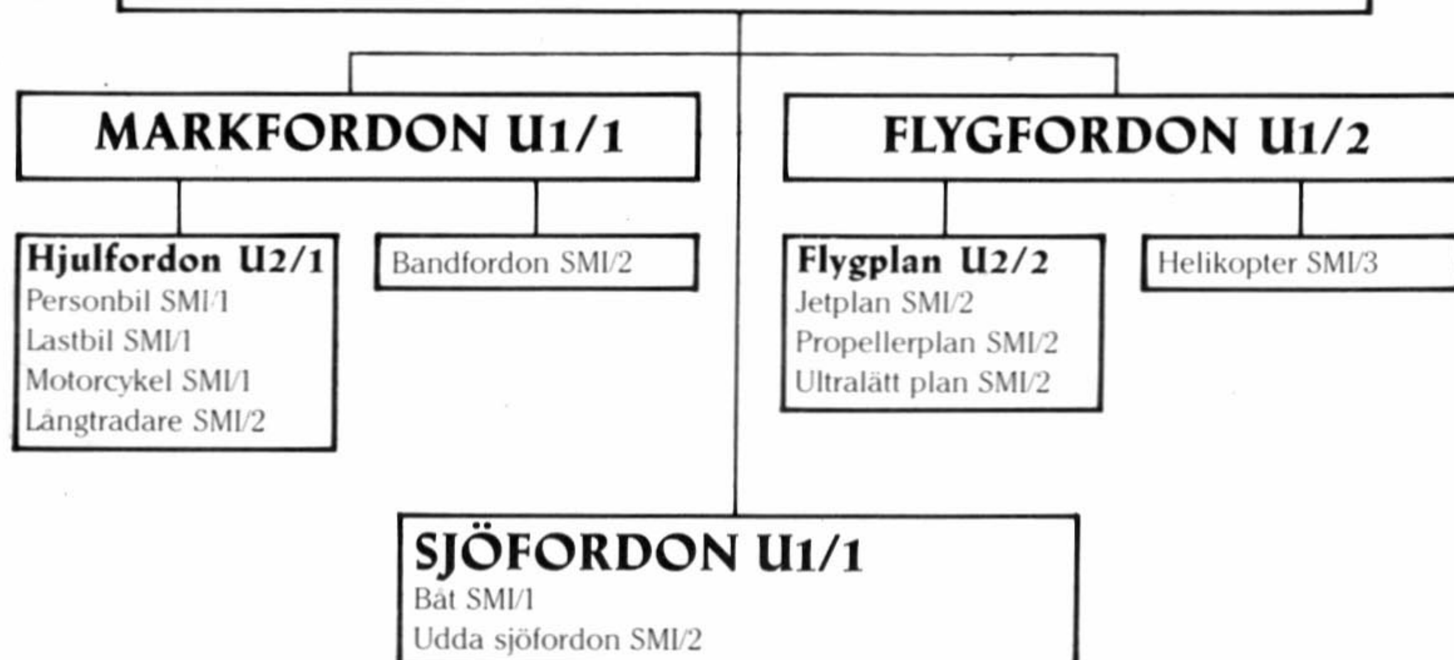
Här visas två exempel på hur man fyller i färdigheterna i rutorna på rollformulärets baksida. Som synes fyller man i G, U1 och U2 överst, och under dem de besläktade färdigheterna. Det ena exemplet är felaktigt; det högsta FV som finns för G är 1, U1 2 och U2 3.

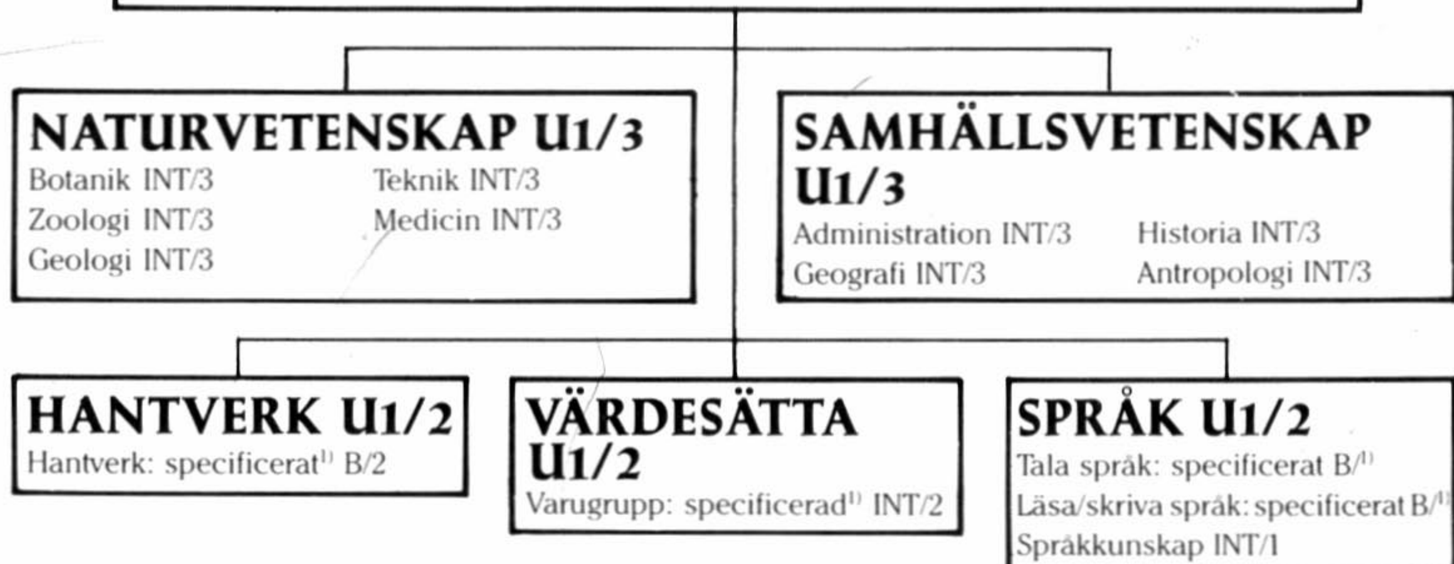
Högtekno-fordon/Underhåll G/1

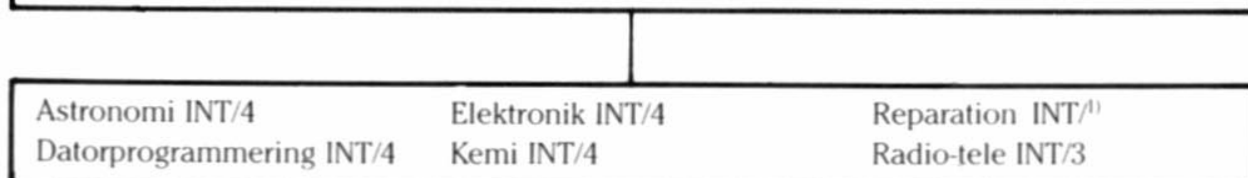
MARKFORDON U1/1
Hjulfordon SMI/2
Bandfordon SMI/2

SJÖFORDON U1/1
Båt SMI/1
Udda sjöfordon SMI/3

FLYGFORDON U1/2
Helikopter SMI/3
Jetplan SMI/3
Propellerplan SMI/2
Ultralätt plan SMI/1







[1] *Se särskilda regler för denna färdighet.*

Stridsfärdigheter G/1

(bonus se GC)

PRIMITIVA PROJEKTILVAPEN U1/2

Kastvapen U2/2
Kastspjut SMI/1
kastdolk SMI/2
Kastyxa SMI/1
Kaststjärna SMI/2
Lasso SMI/3
Bola SMI/2

Skjutvapen U2/2
Pilbåge SMI/2
Armborst SMI/1
Slunga SMI/3
Blåsrör SMI/2

HÖGTEKNOLOGISKA ELDVAPEN U1/1

Projektilvapen U2/1
Gevär[2] SMI/1
Pistol[3] SMI/1
K-pist[3] SMI/1
Kulspruta[3] SMI/1

Energivapen U2/2
Bedövningspistol SMI/2
Laservapen SMI/1
Maservapen SMI/1
Neutrongevär SMI/2

NÄRSTRID U1/2

Sköld U2/2
Sköld 1 BEP SMI/1
Sköld 2 BEP SMI/2
Sköld 3 BEP SMI/2

Korta vapen U2/1
Dolk SMI/2
Parerdolk SMI/2
Slagsmål SMI/1
Stridskonst SMI/3

Svärd U2/2
Huggare SMI/2
Långsvärd SMI/2
Kortsvärd SMI/2
Värja SMI/2
Tvåhandssvärd SMI/3

Yxor U2/2
Stridsyxa SMI/2
Tvåhandsyxa SMI/2
Hacka SMI/2
Handyxa SMI/2
Spade SMI/2

Kättingvapen U2/3
Nunchako SMI/3
Stridsslaga SMI/3
Patronbälte SMI/3
kedja SMI/3
Piska SMI/3

Klubbor U2/1
Stridsklubba SMI/2
Tvåhandsklubba SMI/2
Morgonstjärna SMI/2
Träklubba[2] SMI/1
Hammare SMI/2
Slägga SMI/3
Trästav SMI/2

Stångvapen U2/2
Hillebard SMI/3
Kortspjut SMI/2
Långspjut SMI/2
Pik SMI/ 3
Treudd SMI/2
Högaffel SMI/2
Lans SMI/3

PRIMITIVA ELDVAPEN U1/1

Pistol SMI/1
Musköt/Gevär SMI/1

[2] Innefattar baseballträ, blyrör och kofot.
[3] Innefattar alla vapen av den typen, även de som står under rubriken Särskilda projektilvapen.

Personliga färdigheter G/1
(bonus +20%)

TEORIBAKGRUND U1/1
Läsa/Skriva modersmål B/1
Räkna B/1
Första hjälpen INT/1

SPÄNST U1/1
Klättra SMI/1
Hoppa SMI/1
Smyga SMI/1
Gömma sig INT/1
Ilmarsch FYS/1
Simma B/2
Skidåkning SMI/1
Skridskoåkning SMI/1

OBSERVATION U1/1
Finna dolda ting ITF/1
Lyssna ITF/1
Provsmaka ITF/1
Upptäcka fara MST/2

KOMMUNIKATION U1/1
Tala modersmål[1] B/1
Bluff PER/1
Köpslå INT/1
Övertala PER/1
Etikett INT/2

Vildmarksfärdigheter G/1

VILDMARKSKÄNNEDOM U1/1
Överlevnad:
- arktisk INT/2
- berg INT/2
- djungel INT/2
- grotta INT/2
- hav INT/2
- insjö & flod INT/2
- skog INT/2
- stäpp INT/2
- ruin INT/2
- tundra INT/2
- öken INT/2

Orientering ITF/1
Kamouflage INT/1
Spåra ITF/1

TRANSPORT U1/1

Sjötransport U2/1
Segelbåt INT/1
Kanot SMI/1
Ångbåt INT/2

Landtransport U2/1
Rida SMI/1
Vagn SMI/2
Släde SMI/2

Tjuvfärdigheter G/2

STÖLD U1/2
Fickstöld SMI/3
Hantera fällor SMI/2
Låsdyrkning SMI/2
Akrobatik B/4
Änterhake SMI/1
Illusionism SMI/2
Utbrytarkonst SMI/3

UNDERRÄTTELSE U1/2
Förklädnad INT/1
Undre världen INT/2
Skugga ITF/2
Förhöra INT/2
Muta PER/2
Teckenspråk B/3
Spel INT/2
Förfalskning SMI/3



MUTATIONER

DEN RENE ARIERN KOMMER ATT ÖVERLEVA ALLA KRIG.
A. Hitler,
tysk ledare

MUTATIONER

Här beskrivs dels några av grundreglernas mutationer som har förbättrats en smula och dels några nya mutationer. Det finns nya tabeller för vilka mutationer en rollperson kan få. Om du konstruerar egna mutationer måste du också vara beredd att konstruera om mutationstabellerna. Tabellerna för defekter gäller utan ändringar.

Fysiska mutationer

1T100	Nummer och namn
01–03	1. Byta skepnad[1]
04–08	2. Dubbelhjärna[1]
09–13	3. Eldkastare[1]
14–19	4. Energikropp[1]
20–25	5. Flerdubbla kroppsdelar[1]
26–30	6. Fotosyntes[1]
31–35	7. Skapa magnetism[1]
36–41	8. Gälar och simhud[1]
42–45	9. Hoppförmåga
46–49	10. Huggtänder[1]
50–53	11. Immunitet[1]
54–56	12. Infrasyn[1]
57–58	13. Kameleont
59–63	14. Klor[1]
64–66	15. Liten[1]
67–69	16. Stor[1]
70–71	17. Osynlighet[1]
72–74	18. Pansarartad hud[1]
75–78	19. Sonar[1]
79–83	20. Bärsärk
84–88	21. Regenerera[1]
89–92	22. Riktningsknöl[1]
93–94	23. Silverskinn[1]
95–96	24. Snabbare
97–98	25. Vingar[1]
99	26. Robust
00	27. Sugfötter

[1] Se grundreglerna

FYSISKA MUTATIONER

9. Hoppförmåga

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Mutanten har extra kraftiga ben som gör att han kan hoppa långt eller högt. När det gäller längd hoppar mutanten 2T6 meter. Han kan lägga till eller dra bort tre meter från tärningens utfall.

När det gäller höjd hoppar mutanten 1T6 meter. Han kan lägga till eller dra bort två från tärningens utfall.

13. Kameleont

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: 3
Chans att lyckas: 40%

Mutanten kan anpassa sin hudfärg efter bakgrunden. Han kan kopiera mycket komplicerade mönster, men måste vara helt naken för att smälta in i miljön. Mutanten kan använda mutationen i 1T6×10 minuter innan koncentrationen sviktar. Denna mutation kan inte kombineras med fotosyntes (slå i så fall om denna mutation).

20. Bärsärk

Skada: Se nedan.
Räckvidd: personlig
Ggr/dag: 1
Chans att lyckas: 75%

Detta är en förändring av mutation nr 20 i grundreglerna så den passar till det nya stridssystemet. När mutanten lyckas använda denna mutation går han omedelbart bärsärk enligt de regler som finns i det nya stridssystemet.

24. Snabbhet

Skada: Ingen
Räckvidd: Persolig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Detta är en förändring av mutation nr 24 i grundreglerna så att den passar till det nya stridssystemet. Mutantens SMI ökas med 50%. Snabbhet innebär vidare att mutanten har en förflyttningsförmåga på (FYS+(2×SMI))/7 m/sg.

26. Robust

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Mutanten är extremt stark och välbyggd. Addera 10 till hans STY och 5 till hans FYS.

27. Sugfötter

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Mutanten är utrustad med mängder av små sugkoppar på fotsulor och handflator. Dessa gör det möjligt för honom att klättra på ytor där sugkopparna kan få fäste, utan att behöva slå för färdigheten Klättra. Sugkopparna fäster utmärkt på glas, metall, vissa träslag och slät sten, men de kan inte användas på ytor av jord, tegel och liknande porös sten och mycket skrovliga material.

Mutanten kan klättra även vertikalt och på undersidan av ytor. Hastigheten kan högst vara halva förflyttningsförmågan och han kan högst bära STY/3 BEP.

MENTALA MUTATIONER

En not om varaktighet för alla mentala mutationer. Om inget särskilt anges för en mutation som inte har en snabb, omedelbar effekt, så varar den i 1T6+4 minuter. Väderleksförändring varar i 24 timmar.

Mentala mutationer

1T100	Nummer och namn
01–04	1. Empati[1)]
05–09	2. Förbränning[1)]
10–13	3. Förvirring[1)]
14–16	4. Dödsknäpp[1)]
17–20	5. Illusioner[1)]
21–23	6. Intuition[1)]
24–29	7. Koncentration[1)]
30–33	8. Kontrollera djur[1)]
34–37	9. Kontrollera väderlek[1)]
38–41	10. Kontrollera växter[1)]
42–44	11. Kraftfält[1)]
45–48	12. Levitation[1)]
49–51	13. Mental sköld[1)]
52–53	14. Mentalt anfall[1)]
54–55	15. Mentalt återgäldande[1)]
56–57	16. Psykometri[1)]
58–62	17. Regenerera[1)]
63–65	18. Skapa rädsla[1)]
66–69	19. Spådom[1)]
70–73	20. Telepati[1)]
74–78	21. Teleportering[1)]
79–82	22. Viljekontroll[1)]
83	23. Djurmästare
84–88	24. Känna fiendskap
89–92	25. Kraftprov
93–95	26. Eldskydd
96	27. Mentala tvillingar
97	28. Sannolikhetsförändring
98–99	29. Stopp
00	30. Telekinesi

[1)] Beskrivs i grundreglerna.

23. Djurmästare

Skada: Ingen
Räckvidd: Speciell
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: Speciell

Detta är en avancerad variant på mental mutation nr 8 Kontrollera Djur. Mutanten kan förvandla ett ointelligent djur (dvs en varelse med grundegenskapen INT 1T6) till en lydig tjänare. Denna omvandling tar 1T4×10 minuter. Mutanten måste röra vid djuret, tala till det och övervinna dess MST med sin egen på moståndstabellen. Endast ett försök per djur är tillåtet. Lyckas detta är djuret för all framtid en trogen vän till djurmästaren. Djurmästaren kommunicerar med sina djur genom telepati, som har en räckvidd på en kilometer.

Mutationen har vissa begränsningar. Djurmästaren kan inte vara vän med mer än MST/4 (avrunda nedåt) djur samtidigt. När något av dessa djur dödas minskas djurmästerns MST med 1 permanent på grund av den mentala chocken.

24. Känna Fiendskap

Skada: Ingen
Räckvidd: 25 m
Ggr/dag: 4
Chans att lyckas: 45%

När mutanten använder denna mutation känner han omedebart vilka intelligenta varelser (dvs sådana med INT 2T6 eller bättre) inom räckvidden som har någon form av fientliga avsikter gentemot honom. Mutanten känner inte vilka avsikter fienderna har, bara att de vill honom ont.

25. Kraftprov

Skada: Speciell
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: 3
Chans att lyckas: 40%

När mutanten slår på dennna mutation kan han fokusera sina mentala energier till att höja hans

styrka. Under 1T8+10 sg är mutantens STY=3×MST+normal STY (detta har bland annat en enorm inverkan på den skada mutanten gör med handvapen).

Exempel: Om mutanten har STY 8 och MST 11 ger kraftprovet STY=3×11+8=41.

26. Eldskydd

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: 4
Chans att lyckas: 75%

Mutanten kan med hjälp av sin mentala kraft skydda sin kropp från att ta skada från alla former av eld (inklusive mutationen Mentalt anfall) under 1T8+10 sg. Mutationen skyddar bara själva kroppen, inte någon utrustning.

27. Mentala tvillingar

Skada: Ingen
Räckvidd: Obegränsad
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

En rollperson med denna mutation är i själva verket två personer: enäggstvillingar med identiska grundegenskaper. Tvillingparet delar på samma psyke; de två är mentalt en och samma person. Det innebär att det finns en total mental kontakt mellan de två tvillingarna. De båda vet exakt vad den andre ägnar sig åt. De ser samtidigt samma saker, känner samma saker, vet samma saker, behärskar samma färdigheter, osv. Detta innebär att spelaren sköter två rollpersoner. När det gäller mutationer, bakgrundpoäng, träning, färdigheter, erfarenhet och turpoäng räknas de två som en och samma person.

Mutationen har en viss nackdel. Skador på den ene skadar också den andre på exakt samma sätt.

Exempel: Om den ene tvillingen får ett svärdshugg som ger 7 poäng i skada, får den andre tvillingen samtidigt ett identiskt sår som också ger 7 poäng i skada.

Om en kroppsdel amputeras på den ene tvillingen innebär det inte att samma kroppsdel faller av på den andre, men den blir förlamad och obrukbar för all framtid (eller tills den amputerade kroppsdelen regenereras med Regen).

Man kan tänka sig att den mutation förekommer i trillingar, fyrlingar, osv. Men detta kan vålla vissa problem med skador.

28. Sannolikhetsförändring

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: 5
Chans att lyckas: 25%

Mutanten har förmågan att med sin mentala krafter påverka sannolikheten för att något ska inträffa eller inte inträffa. Om han framgångsrikt använder sin mutation kan han fördubbla eller halvera en procentchans. Han kan dock aldrig öka chansen att lyckas till mer än 95% eller minska den till mindre än 5%. Mutanten kan bara påverka procentchanser som på något sätt berör honom personligen.

Denna mutation har dock en mycket intressant nackdel. Naturen uppskattar inte att sannolikheter förändras, och för att upprätthålla balansen kompenserar den sig nästa gång mutanten har en procentchans för någonting genom att fördubbla eller halvera denna procentchans till mutantens nackdel. När naturen slår tillbaka kan inte mutanten använda sin mutation för att avhjälpa situationen. SL måste se till att spelaren inte missbrukar situationen genom att försöka skaffa sig oväsentliga procentchanser som ska drabbas av naturens hämnd.

Exempel: Psimutanten Josef ska skjuta ett skott med sin laserpistol. Chansen att träffa är 50%. Josef försöker använda sannolikhetsförändring (slår 17 med 1T00) och lyckas. Chansen att han ska träffa med laserpistolen är nu 2×50=100%, men mutationen tillåter inte att chansen stiger över 95%. Josef har alltså 95% chans att träffa, vilket han gör. Fienden fälls till marken.

Josef byter nu mål och siktar på en ny fiende. Naturen slår tillbaka och halverar hans träffchans på 50% till 25%. Josef kan tyvärr inte använda sin mutation för att avhjälpa situationen.

29. Stopp

Skada: Ingen
Räckvidd: 25 m
Ggr/dag: 4
Chans att lyckas: MST mot MST

När mutanten använder denna förmåga påverkar han alla varelser med MST som finns inom 25 meter från honom. Han sätter upp ett psykologiskt hinder som kan göra det omöjligt för dem att röra sig mot mutanten. Den varelse som vill röra sig mot mutanten måste övervinna mutantens MST med sin egen på motståndstabellen. Mutationen hindrar ingen från att skjuta på mutanten. Mutanten kan inte heller tvinga någon att backa genom att röra sig mot denne.

30. Telekinesi

Skada: Ingen
Räckvidd: 15 m
Ggr/dag: 5
Chans att lyckas: 60%

Mutanten kan med sin mentala kraft flytta på ett föremål som väger upp till MST×10 gram. Föremålet kan ha en högsta hastighet av två meter per segment. Mutationen vara under 1T6 minuter.

ALLMÄNNA KOMMENTARER

Mutationer i strid

Om man använder det nya stridssystemet är man tvungen att modifiera några mutationer en smula.

Mutationen *Eldkastare* skadar en fiende i en bestämd kroppsdel. Mutationerna *Förbränning, Dödsknäpp* och *Mentalt anfall* skadar en fiendes Totala KP. Dessa tre mutationer påverkar inte robotar.

Defekterna *Tål ej solljus* och *Överkänslig för smärta* påverkar Totala KP.

Defekten *Fetma* har en ny inverkan på strid. Fördubbla rollpersonens H-värde i stället för att låta honom slå sist.

Om en person med defekten *Överkänsligt nervsystem* träffas i strid ska han slå 1T100. Om resultatet är mindre än eller lika med skadan står han och jämrar sig i 1T100 segment.

Defekten *Vansinne* verkar i 1T100 segment.

Mutationen *Förvirra* verkar i angriparens MST×10 segment.

Mutationerna *Koncentration* och *Kraftprov* kan inte fungera samtidigt.

Mutationen *Regenerera* läker en kroppspoäng vartannat segment.

Övrigt

Om man slår en 8 för defekten *Sänkt grundegenskap* drabbas mutantens ITF. UTB kan inte påverkas av denna defekt.

Defekten *Tillfällig stupiditet* sänker både INT (till 3) och UTB (till 1). Detta innebär att mutanten inte kan använda de färdigheter som kräver högre UTB än 1.

Defekten *Synfel* halverar rollpersonens ITF (avrunda nedåt), förutom de nackdelar som anges i grundreglerna.

Mutationen *Levitation* ger en högsta flyghastighet av en meter per segment. Man kan högst bära med sig (MST+20)/3 BEP last.

Mutationen *Vingar* har en högsta flyghastighet av fem meter per segment. Man kan högst bära med sig MST/3 BEP last.

Mutationen *Illusion* varar så länge mutanten koncentrerar sig på den. Om mutanten blir skadad eller allvarligt störd bryts koncentrationen.

STRID

WAKE UP! TIME TO DIE!
Leon,
replikant



BLANDADE NYHETER

Goda träffar
Om man slår ett särskilt slag vid ett anfall innebär det att man har fått in en sällsynt god träff. Vapnet förorsakar automatiskt maximal skada plus maximal SB. Blir träffen perfekt ger vapnet maximal skada plus maximal SB och målet får inte tillgodoräkna sig någon form av rustning eller bepansring.

Skadebonus
Skadebonus (SB) används när man strider med alla former av närstridsvapen som man håller i handen (eller motsvarande organ). Den ersätter den STY-bonus som beskrivs i grundreglerna på sidan 12. SB adderas eller subtraheras till vapnets skada i praktiskt taget alla stridssituationer. Kastvapen, t ex kastknivar och kastspjut, får halv SB (avrunda uppåt). Projektilvapen, t ex armborst och pistoler, får ingen SB.

Växter och djur har inte separat SB; den är inbakad i den skada deras naturliga vapen förorsakar. Däremot ska man ibland beräkna SB för djur, t ex när en ryttare gör lansattack från ett galopperande riddjur. Sådana specialsituationer finns förklarade där det är aktuellt. Robotars skadebonus beräknas av STY+STO+STO.

Skadebonustabell

STY+STO[1]	Bonus
1–10	–2[2]
11–25	±0
26–32	+1T4
33–41	+1T6
42–50	+2T6
51–60	+3T6
För varje ytterligare	
+20	+1T6

[1] Om varelsen saknar STY använd 2×STO. Robotar använder STY+STO+STO.
[2] Den skada vapnet utdelar kan inte vara lägre än 1.

ALTERNATIVT STRIDSSYSTEM
I en strid eller annan viktig situation där man exakt måste hålla reda på vad rollpersonerna gör och när de agerar använder man detta system. Den grundläggande tidsenheten i det alternativa stridssytemet är segmentet (sg), som omfattar ungefär en sekund. När man använder systemet startar man med segment 1 och räknar uppåt 1 segment i taget tills alla handlingar är avslutade och inga nya startar.

Handlingar
Under en strid kan en rollperson utföra en mängd olika handlingar. Dessa indelas i två kategorier: stora och små. En liten handling tar ett segment att utföra. Tidsåtgången för en stor handling är beroende av rollpersonens SMI. H-värdet, som beräknas från SMI och som i vissa situationer modifieras av andra faktorer, visar hur många segment en stor handling tar att utföra.

Exempel på stora handlingar
★ Dra ett vapen
★ Hölstra ett vapen
★ Sikta med ett avståndsvapen
★ Anfalla med ett närstridsvapen
★ Resa sig upp från liggande ställning
★ Använda en ITF-baserad färdighet
★ Tveka på grund av överraskning[1]
★ Ladda ett vapen[1]
★ Använda färdigheten Första Hjälpen
★ Aktivera en mutation[1]

Exempel på små handlingar
★ Avfyra ett avståndsvapen
★ Resa sig från knästående ställning
★ Gå ner i knästående eller liggande ställning
★ Vända sig om
★ Släppa ett föremål
★ Parera med ett närstridsvapen[1]

[1] Se specialregler om detta.

Handlingsvärde
Varje rollperson har ett Handlingsvärde (H-värde) som visar hur många segment det tar honom att utföra en stor handling. H-värdet är baserat på rollpersonens SMI.

H-värdestabell

SMI	H-värde
1–4	7
5–8	6
9–12	5
13–16	4
17–20	3
21–24	2
25+	1

När man strider påverkas det normala H-värdet av hur skicklig man är med det vapen man använder. Det gäller stora handlingar som "dra vapnet", "sikta med vapnet", "hölstra vapnet", "ladda vapnet", "anfall med vapnet i närstrid" och liknande. H-värdet modifieras då av färdighetsvärdet, men kan aldrig bli mindre än 1. Det finns en särskild tabell med modifikationer för färdigheten Stridskonst vid dess beskrivning.

H-värdesmodifikationer

FV	Mod
0–4	+1
5–20	±0
21–30	-1
31+	-2

När varje segment avslutas ska var spelare som gör något nytt berätta detta för SL. SL avgör om det rör sig om en stor eller liten handling. Addera sedan 1 (för små handlingar) eller H-värdet (för stora handlingar) till segmentets nummer. Summan visar vilket segment handlingen är avslutad eller tar effekt.

Exempel: Eva Silverhår har SMI 13 vilket ger ett H-värde på 4. Hon har FV 13 med sin revolver vilket inte modifierar H-värdet. (Om hon hade haft FV 21 hade H-värdet varit 3.) Med början från segment 1 drar hon revolvern. När sg 4 har nått sitt slut har hon den redo. I sg 5 börjar hon sedan sikta, vilket också är en stor handling. I sg 8 är hon redo att skjuta. Att skjuta är en liten handling och därför kan hon avfyra ett skott redan under sg 9. Hon träffar det stillastående målet, men det faller inte. Eftersom hon har det på kornet och det inte har flyttat sig behöver hon inte sikta på nytt utan kan skjuta igen i sg 10. Denna gång faller målet.

Segment 11 säger Evas spelare att hon spejar efter fler fiender, vilket spelledaren förnuftigt tolkar som att hon inte längre siktar på sitt tidigare mål. Sg 12 säger SL att målet har rest sig igen och springer mot Eva. Eva säger något olämpligt och hennes spelare meddelar att hon än en gång siktar mot målet. När sg 15 når sitt slut har Eva än en gång målet på kornet, och hon avfyrar ett nytt skott sg 16. Målet faller för gott.

Evas spelare beslutar i sg 17 att Eva lägger sig ner och laddar om. Att lägga sig ner tar ett segment. I sg 18 börjar Eva ladda. Eftersom det är en revolver tar det en stor handling plus ett sg per patron. Eva laddar tre patroner, vilket tar 4+3=7 sg. I sg 25 kan Eva sålunda göra någonting nytt.

Mutationer

Mutationer har ett särskilt H-värde, kallat MH-värde. Det beräknas från mutantens MST och anger hur många segments fullständig koncentration det krävs att aktivera en mutation.

MH-värdestabell

MST	MH-värde
1–4	7
5–8	6
9–12	5
13–16	4
17–20	3
21–24	2
25+	1

Samtidig handling

Om två personer försöker göra någonting i samma segment, går högre SMI före lägre SMI. Det finns ett undantag från denna regel: om två eller flera personer engagerar varandra i närstrid och deras första attacker i striden kommer samma segment så slår långa närstridsvapen (hillebard, långspjut, lans, oxpiska) före alla andra närstridsvapen, oavsett de stridandes SMI. Om två motståndare båda är utrustade med långa vapen avgör deras SMI turordningen mellan dem. Denna specialregel gäller endast det första hugget. Alla senare attacker följer de normala reglerna.

Förflyttning

Förflyttning anges i meter per segment (m/sg). Normal stridsförflyttning för en rollperson är (FYS+SMI)/7 m/sg (avrunda uppåt till närmsta halvmeter). Ett muterat djur adderar 1 till kvoten. Förflyttningen modifieras också av hur personen bär. En person kan springa upp till dubbelt så snabbt som sin normala förflyttning, men han är oförmögen att

utföra någon annan handling än förflyttning om han rör sig snabbare än sin normala förflyttning.

Överraskning

Om en varelse angrips överraskande av fiender den inte har sett, hört, luktat eller uppfattat med färdigheten Upptäcka Fara, blir den överraskad och kan inte göra något under ett normalt H-värde antal segment. Därefter kan den agera fritt. Denna regel gäller alla varelser, intelligenta som ointelligenta, (dvs även spelarnas rollpersoner).

Ladda vapen

Vissa vapen tar längre tid att ladda än en stor handling. Det står särskilt angivet. När man laddar en revolver tar det en stor handling plus ett sg per patron.

Exempel: Om en person med H-värde 4 laddar två patroner i en revolver tar det 6 sg.

Sikta med avståndsvapen

För att kunna sikta med ett vapen måste en person utföra en stor handling. Att avfyra vapnet är sedan en liten handling. Projektilen/erna antas för enkelhetens skull nå sitt mål omedelbart.

Eldvapen och energivapen som har flera skott i magasinet kan skjuta en salva per segment när skytten väl har siktat in sig på målet och målet inte rör sig snabbare än 2 m/sg. Han behöver inte sikta in sig på nytt mellan salvorna. Skjuter man automateld med ett eldvapen, dvs en salva omfattar 2 eller flera skott, modifieras CL med –10 per segment. Den modifikation försvinner först när skytten spenderar ett segment när han stabiliserar vapnet utan att skjuta.

Exempel: Om en person skjuter kontinuerlig automateld får han ± 0 sg 1, –10 sg 2, –20 sg 3, –30 sg 4, osv. Om skytten slutar skjuta ett segment och nöjer sig med att stabilisera vapnet försvinner denna effekt.

Rör sig målet snabbare än 2 m/sg måste skytten sikta på nytt mellan varje salva. En person kan sikta medan han rör sig, under förutsättning att han rör sig med en hastighet av 1 m/sg eller långsammare.

Man kan skjuta oriktad eld, så kallade snabbskott, med eldvapen och energivapen. En person som skjuter utan att sikta alls får CL minskad till 1/4. En person som siktar ett halvt (avrundat uppåt) H-värde antal segment får CL halverat. Tänk på att alla modifikationer i samband med eldgivning används samtidigt.

Närstrid

I närstrid kan man anfalla och parera. Man skiljer inte på anfalls-FV och parerings-FV för ett vapen; bägge handlingarna använder samma färdighetsvärde, eftersom man lär de två handlingarna inom en stridsteknik. Anfall är en stor handling. Parering är en liten handling som kan utföras med ett föremål, t ex en sköld eller ett närstridsvapen som inte används till något annat när anfallet träffar.

Parering påverkar inte egna närstridsanfall eller eget dragande av vapen på något sätt. Däremot avbryter parering alla andra stora och små handlingar, och tvingar personen att börja om från början med dem.

Fasthållning

I vissa situationer kan det vara lämpligt att försöka gripa tag i sin motståndare, och försöka hålla fast honom. Man genomför detta som en normal slagsmålsattack. Om den lyckas ska anfallaren sedan försöka övervinna försvararens STY med sin egen STY på motståndstabellen. Lyckas detta håller angriparen fast försvararen. Varje omgång som anfallaren vill fortsätta hålla fast försvararen ska han övervinna dennes STY. Anfallaren och försvararen kan under tiden inte utföra några andra handlingar.

Vapen som kräver specialregler

Bola

Bolan har används alltsedan stenåldern. I vår värld är den mest känd från Argentinas pampas. Bolan består av två eller tre tyngder, vanligen i läderpåsar, förbundna med läderremmar. Man håller bolan i remmarnas mötespunkt, snurrar den runt huvudet, och kastar den. Avsikten är att få remmarna att sno sig kring målet, och på detta sätt förhindra rörelser, utan att förorsaka skada.

I spel visas det på följande sätt. Innan användaren kastar sin bola säger han vad han vill uppnå med kastet (t ex att sno sig kring den flyende tjuvens ben så att denne faller omkull). Lyckas användaren med sitt anfallskast har bolan träffat sitt mål. Sedan slår användaren ett vanligt FV-kast. Lyckas det sker det som användaren avsåg; misslyckas det gör bolan endast 1T4 i skada och inget mer.

Om bolan snor sig kring två ben blir förflyttning omöjligt. En springande varelse snubblar och faller. En gående varelse måste slå ett SMI-kast för att inte falla. Snor sig bolan kring en arm kan varelsen inte använda armen förrän bolan är borttagen. Snor sig bolan kring huvudet blir varelsen omtumlad och kan inte göra något under 2 stora handlingar. Springer

den måste den slå ett SMI-kast för att inte snubbla. Det tar 2 stora handlingar att plocka bort en bola från sin kropp.

Lasso

Detta vapen är välkänt från många västern-filmer. Hos boskapsskötande folk är lasso ett viktigt arbetsredskap. Den fria änden brukar fästas vid något stabilt, t ex sadelhornet. Öglan ska sedan fånga en del av målet. Det är mycket svårt att hantera en lasso, vilket visas i följande regler:

När användaren ska använda sin lasso säger han först vad han vill göra med det. Sedan slår han ett sedvanligt anfallskast för att se om han träffar målet. Därefter slår han ett FV-kast. Lyckas det uppnår han vad han avsåg; misslyckas det händer ingenting. Ska användaren rycka omkull målet måste han övervinna medelvärdet av dess STO och SMI (avrunda nedåt) med sin egen STY på motståndstabellen. Har offret lassosnaran kring halsen (endast möjligt på varelser där halsen är åtkomlig för snaran) eller kring två ben dubblas användarens STY i denna situation.

Oxpiska

Indiana Jones har gjort detta vapen känt för den breda allmänheten. Men man bör inte övervärdera dess kvaliteter. Det går inte att för en vanlig person att svinga sig i en piska; en sådan belastning skulle få den att brista. (En rollperson med särskild tur skulle kunna göra det, men själva svinghandlingen kostar då 1 TP.) En piska fungerar på ungefär samma sätt som en lasso. Skillnaden är att piskan ger 1T2 skada, även om man misslyckas med det andra tärningsslaget, och att piskans grepp om offret endast varar 1T8 sg.

Fotanglar

Detta vapen ser ut ungefär som en fyrsidig tärning, där varje hörn är en spets som är ett par cm lång. Detta gör att fotangeln alltid har en spets riktad uppåt, oavsett hur den ligger. Vapnet uppfanns för att användas mot kavalleri. Om de placeras väl kan de vålla stora problem för ryttare, som måste sitta av och rensa arean för hand innan hästarna kan passera. I nattmörker kan fotanglar även vålla problem för förföljare till fots med dåliga eller inga skodon.

Det krävs 10 fotanglar per kvadratmeter för att vara säker på att den varelse som går genom området ska trampa på någon. Det tar två stora handlingar att lägga ut så många. (Jobbet kan delas på två personer.) För varje fotangel som saknas får varelsen 10% chans att klara sig. En intelligent varelse som går till fots i god belysning genom ett område med fotanglar klarar sig automatiskt. Försöker han springa måste han lyckas med ett svårt SMI-kast varje SR för att undvika dem. I nattmörker kan man inte undvika dem. Det tar 5 stora handlingar att rensa en kvadratmeter, 10 i mörker.

Om man lägger ut fotanglar genom att kasta dem minskas deras "träffchans" med 1T6×10%, förutom minskningar på grund av att anglarna är för få.

10 fotanglar väger 1 BEP och kostar 1 kr. Fotanglar vållar inga skador på KP. Den som har trampat på fotanglar utan att ha ordentliga skodon får istället förflyttningsförmågan halverad under 24 timmar.

Lans- eller spjutattack från galopperande riddjur

När man utför en attack med lans eller spjut från ryggen på ett riddjur och har haft en ansats på minst 15 meter så beräknar man attackens SB från riddjurets 2×STO istället för att använda sin egen SB. Detta simulerar att man har tillgång till riddjurets rörelseenergi i attacken. Det finns en viss chans att man lyckas vräka motståndaren ur sadeln. Om den skada vapnet förorsakar (inkl skadebonus) övervinner den träffade ryttarens STO på motståndstabellen kastas han ur sadeln 1T4 meter bort. Tillämpa normala fallskador.

Stångvapen mot springande varelser

Använder man långspjut, hillebard, eller pik mot en varelse som kommer stormande, kan man sätta vapnets bakända i marken och försöka "stoppa" varelsen med spetsen. Attacken får CL halverad eftersom det är svårt att sikta när vapnets bakända samtidigt måste hållas nedtryckt i marken.

Om attacken lyckas gör vapnet sin skada plus en SB som beräknas från målets STY+STO (eller 2×STO om STY inte finns angiven). Denna teknik blir mycket effektiv när fotsoldater ska besegra ryttare, eftersom en fotsoldat kan utnyttja riddjurets skadebonus när han angriper ryttaren. Ryttaren kan kastas ur sadeln på samma sätt som beskrivs vid lansattack ovan. Från och med stridens andra attack övergår man till att slåss på vanligt sätt.

Obeväpnade stridsfärdigheter

En person som slår med bar knytnäve eller fot mot en person som bär metallrustning eller energirustning får 1 KP i skada varje gång han träffar.

Stridsslaga och andra vapen med kätting

Dessa vapen är svåra att parera eftersom kättingen kan slå runt vapen och sköldar. Den som försöker parera ett sådant vapen har CL halverad. Dessa vapen är också svåra att hantera för den som använder vapnet. 85–00 är en automatisk miss. På tabellen för extrema CL är risken för automatisk miss tre gånger större än normalt. Risken att fumla är alltid tre gånger så stor som normalt.

Blåsrör och nålpistol

En pil från ett blåsrör vållar ingen skada mot KP. Om pilen är förgiftad är det viktigt att avgöra om den tränger igenom huden. Slå 1T8. Om resultatet är högre än absorberingen hos målets rustning har pilen lyckats penetrera huden, och giftet kan då ha effekt. Samma regler gäller för nålpistoler, men där slår man 1T6+3.

Sköldar

Parering av kastvapen

Sköldar kan användas för att parera kastvapen under förutsättning att sköldbäraren ser kastaren utföra kastet. Det fungerar då som en normal parering. I andra situationer hinner inte försvararen förbereda sig. Pilar, skäktor och slungstenar är alltför snabba för att kunna pareras.

Projektiler och sköldar

Även om man inte har möjligheten att parera en projektil med en sköld finns det en viss chans att projektilen träffar skölden, och måste tränga genom den. Detta förutsätter att projektilen träffar den sida av en person där skölden finns. Om en person har skölden framför sig och projektilen är riktad mot hans rygg hjälper inte skölden.

Slå 1T10. Om resultatet ligger inom de värden som anges i sköldtabell 1 så har projektilen träffat skölden.

Sköldtabell 1

Sköldtyp	1T10
Sköld 3 BEP	1–3
Sköld 2 BEP	1–2
Sköld 1 BEP	1

Om man använder regler för träff i olika kroppsdelar skyddar en sköld vissa kroppsdelar istället. Se sköldtabell 2.

Sköldtabell 2

Sköldtyp	Område
Sköld 3 BEP	Sköldarm + mage + bröst
Sköld 2 BEP	Sköldarm + bröst
Sköld 1 BEP	Sköldarm

Sköldars tålighet

Det finns en viss chans att en sköld förstörs om den får mer skada än den kan absorbera. För varje skadepoäng som överstiger sköldens absorptionsförmåga när man framgångsrikt parerar ett anfall finns det 5% chans att skölden blir totalförstörd. Slå omedelbart efter pareringen.

Avståndsvapen

Miss av avsett mål

Om ett avståndsvapen missar sitt avsedda mål fortsätter det i en rät linje 50% längre än avståndet till det avsedda målet (dock ej mer än det extrema avståndets övre gräns). Eldvapenprojektiler och energistrålar fortsätter till det extrema avståndets övre gräns. Slå i tur och ordning för varje tänkbart mål i projektilbanan för att se om projektil råkar träffa något. Chansen är 1% per STO-poäng. Projektilbanan anses vara en meter bred.

Avstånd

Ett avståndsvapens träffsäkerhet är beroende av avståndet till målet och hur målet rör sig. Man använder alla de modifikationer som krävs.

Exempel: Om man skjuter på ett springande mål på långt avstånd blir modifikationen (1/2×1/2=) 1/4.

Modifikationstabeller

Målets rörelse	Modifikation
Stilla	×1
Går	×3/4
Springer	×1/2
Flyger	×1/4[1]

Avstånd	Mod	Förklaring
Nära	×3/2	Upp till skyttens SMI antal meter[1]
Normalt	×1	Upp till den räckvidd som anges i vapentabellen för vapnet.
Långt	×1/2	Normalt till 2×normalt avstånd
Extremt	×1/4	Långt till 2×långt avstånd

[1] *Hagelgevär ×1/2*

Belysning	Modifkation
Skymning	×3/4
Mörker	×1/4
Målstorlek	**Modifikation**
Huvudstorlek	×1/4
Kvartsfigur	×1/2
Halvfigur	×3/4
Människostorlek	×1
Häststorlek	×3/2
Elefantstorlek	×2

1) Nära avstånd kan aldrig vara större än hälften av normalt avstånd. Om man skjuter på ett stillastående mål på nära avstånd träffar man alltid. Använder man regler för träff i kroppsdel träffar man alltid i önskad kroppsdel.

Exempel: Om en person med SMI 11 använder ett armborst är 0–11 meter nära avstånd, 11–50 meter normalt avstånd, 50–100 meter långt avstånd, och 100–200 meter extremt avstånd. Om han anänder blåsrör är 0–6 meter nära avstånd (får ej vara större än halva normala avståndet), 6–12 meter normalt avstånd, 12–24 meter långt avstånd och 24–48 meter extremt avstånd.

VAPENTABELLER

Närstridsvapen

Fattning	Namn	STY	GC	Skada	BEP	BV	Pris
1H	Dolk	–	25%	1T6+1	0,5	8	10
2H	Hillebard[2]	13+	10%	3T6+2	4	10	175
1H	Huggare	9+	15%	1T8+2	2	10	75
1H	Knogjärn[2]	–	–	+2	0,5	–	5
1H	Knytnäve	–	30%	1T3	–	–	–
1H	Kortspjut	9+	10%	1T10	2	6	30
1H	Kortsvärd	5+	20%	1T8+1	1	12	50
1H	Lans[3]	9+	15%	2T10+1	3	9	75
2H	Långspjut[3]	11+	25%	2T6+1	4	7	50
1H	Långsvärd	9+	10%	2T8	2	11	100
1H	Morgonstjärna	11+	10%	1T8+2	2	10	50
1H	Nunchako[1]	5+	10%	1T8	1	6	15
1H	Oxpiska[3]	5+	10%	1T2	2	3	10
1H	Parerdolk	–	25%	1T6	0,5	13	20
2H	Pik[3]	13+	10%	1T10+4	5	10	175
1F	Spark	–	25%	1T6	–	–	–
1H	Stridsklubba	9+	15%	1T8+1	2	8	30
2H	Stridsklubba	11+	10%	2T8+2	3	14	50
1–2H	Stridsslaga[1]	13+	5%	1T10	3	11	100
1H	Stridsyxa	11+	20%	2T8+1	2	9	110
1–2H	Treudd	11+	10%	2T6+1	2	11	100
2H	Trästav	7+	15%	2T6	2	6	5
2H	Tvåhandssvärd	11+	5%	3T6+1	3	14	250
2H	Tvåhandsyxa	11+	15%	3T6	3	11	150
1H	Värja	5+	20%	1T6+2	1	10	70

1) Vapen med kätting

2) Vapnets skada adderas till den vanliga knytnävsskadan. Kan endast användas med färdigheten Slagsmål.

3) Det finns specialregler som berör detta vapen.

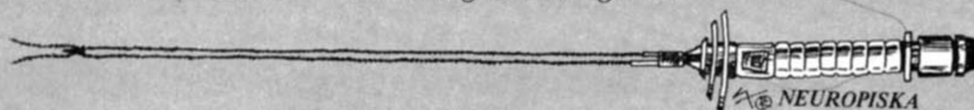




Improviserade handvapen

Fattning	Namn	STY	GC	Skada	BEP	BV	Pris
1H	Blyrör	11+	15%	1T6+2	2	12	30
1–2H	Baseballträ med spikar	11+	15%	2T6–2	2	10	50
2H	Hacka	13+	15%	2T6+2	3	9	60
1H	Hammare	3+	15%	1T6	1	7	5
1H	Handyxa	5+	20%	1T6+2	1	8	25
2H	Högaffel	11+	20%	1T8+1	2	8	30
1H	Kedja[1]	7+	20%	1T6+2	1	[2]	5
1H	Kofot	5+	30%	1T6+2	1	14	20
1H	Patronbälte[1]	7+	15%	1T6	1	[4]	fynd
2H	Slägga	11+	15%	2T6–1	3	9	60
2H	Spade	9+	10%	1T8	2	9	20
1H	Träklubba[5]	3+	30%	1T6	1	7	1

[1] Vapen med kätting
[2] Vapnets skada adderas till den vanliga knytnävsskadan. Kan endast användas med färdigheten Slagsmål.
[4] Kan ej parera.
[5] T ex stolsben



Kast- och avståndsvapen

Fattning	Namn	STY	GC	Skada	BEP	Pris	Räckvidd
2H	Arbalest[1]	11+	15%	3T6+3	3	750	100 m
2H	Armborst	7+	20%	2T6+2	2	300	50 m
2H	Blåsrör	–	10%	[2]	2	50	12 m
1H	Bola	5+	10%	[2]	1	5	STY×2 m
1H	Handyxa	5+	15%	1T6+2	2	25	STY×1 m
1H	Kastdolk	–	20%	1T6	0,5	10	STY×0,5 m
1H	Kastspjut	9+	15%	1T10	2	50	STY×1 m
1H	Kaststjärna	–	10%	1T4+1	0,2	30	SMI×1 m
2H	Långbåge	13+	5%	2T8	2	250	STY×3 m
2H	Lasso	5+	10%	[2]	2	1	10 m[2]
2H	Pilbåge	7+	10%	1T8+2	2	100	STY×2 m
1H	Slunga	5+	5%	1T8	1	30	SMI×1,5 m
2H	Stavslunga	7+	10%	1T10	1	50	SMI×2 m

[1] Ett stort och mycket tungt armborst.
[2] Se specialregler för detta vapen.

Mynningsladdade flintlåsvapen

Fattning	Typ	Kaliber	STY	GC	Skada	Räckvidd	BEP	Skott	Pris
2H	Musköt	10 mm	9+	15%	2T8	10 m	3	1	350
2H	Musköt	15 mm	13+	15%	3T8	10 m	3	1	450
1H	Pistol	10 mm	7+	10%	1T8	5 m	2	1	120
1H	Pistol	15 mm	9+	10%	2T6	5 m	2	1	180
1H	Pistol	20 mm	11+	10%	3T6	5 m	2	1	210

Laddningstider för vissa vapen

Armborst	20 sg + 4 stora handlingar
Arbalest	30 sg + 6 stora handlingar
Mynningsladdare	10 sg + 1 stor handling

Revolvrar och automatpistoler

Fattning	Typ	Kaliber	STY	GC	Skada	Räck-vidd	BEP	Magasin	Salva
1H	Revolver	.22	–	25%	1T8+1	20 m	0,25	8	1
1H	Revolver	.32	5+	20%	2T6+1	22 m	0,5	8	1
1H	Revolver	.357M	13+	20%	4T6	25 m	1	6	1
1H	Revolver	.38	7+	20%	3T6	30 m	1	6	1
1H	Revolver	.44M	13+	15%	5T6	25 m	2	6	1
1H	Revolver	.45	11+	15%	4T6	30 m	1,5	6	1
1H	Revolver	.75M	15+	10%	6T6	25 m	2	4	1
1H	Pistol	.22	–	25%	1T8+1	20 m	0,25	12	1
1H	Pistol	7,65 mm	5+	20%	2T6+1	22 m	0,5	10	1
1H	Pistol	9 mm	7+	20%	3T6	23m	1	10	1
1H	Pistol	.45	11+	15%	4T6	25 m	1,5	10	1
1H	Pistol	.45M	13+	15%	5T6	25 m	2	10	1

Gevär, kulsprutor, mm

Fattning	Typ	Kaliber	STY	GC	Skada	Räck-vidd	BEP	Magasin	Salva
2H	K-pist	9 mm	5+	25%	3T6	50 m	2	36	1–4
2H	Gevär	5,56 mm	7+	20%	4T6	100 m	3	8	1
2H	Gevär	6,5 mm	7+	20%	5T6	100 m	3	8	1
2H	Gevär	7,62 mm	7+	25%	5T6	100 m	3	8	1
2H	Gevär	9,0 mm	9+	20%	6T6	100 m	3	8	1
2H	Hagelgevär	.78	11+	20%	[1]	20 m	3	2	1
2H	Autogevär	4,85 mm	7+	15%	4T6	100 m	3	32	1–4
2H	Autogevär	5,56 mm	7+	20%	4T6	100 m	3	24	1–4
2H	Autogevär	7,62 mm	7+	15%	5T6	100 m	3	20	1–4
2H	Lätt kulspruta	7,62 mm	9+	20%	5T6+6	150 m	4	100	1–8
2H	Tung kulspruta	13 mm	9+	20%	6T6+6	200 m	8	120	1–8

Särskilda projektilvapen

Fattning	Typ	Kaliber	STY	GC	Skada	Räck-vidd	BEP	Magasin	Salva
1H	Gaspistol	10 mm	–	20%	[1]	5 m	0,5	5	1
1H	Gausspistol	1 mm	5+	15%	3T6	50 m	0,5	15	1–3
1H	Gauss-kpist	1 mm	5+	15%	3T6	100 m	2	60	1–6
2H	Gaussgevär	1 mm	7+	20%	4T6	150 m	3	36	1–4
1H	Gyrojetpistol	.38	–	15%	5T6	8 m	1	5	1
1H	Gyrojetpistol	.45	5+	10%	6T6	8 m	2	5	1
2H	Gyrojetgevär	.75	7+	10%	8T6	50 m	5	5	1
1H	Nålpistol	1 mm	–	30%	[1]	8 m	1	30	1
2H	Raketgevär	25 mm	9+	5%	10T6	100 m	5	1	1
2H	Snargevär	25 mm	9+	5%	[1]	10 m[1]	3	1	1

[1] Se specialregler för detta vapen

Energivapen					Räck-			
Fattning	**Typ**	**STY**	**GC**	**Skada**	**vidd**	**BEP**	**Magasin**	**Salva**
1H	Bedövningspistol	–	20%	[1]	8 m	1	5	1
1H	Laserpistol	–	20%	4T6	25 m	1	12	1
2H	Lasergevär	5+	25%	5T6	150 m	3	12	1
1H	Maserpistol	–	15%	3T6+6	25 m	1	8	1
2H	Masergevär	5+	20%	4T6+6	100 m	3	12	1
2H	Neutrongevär	13+	15%	[1]	30 m	8	3	1

[1] Se specialregler för detta vapen

Förklaring av vissa termer

STY: Detta anger den minsta styrka en person måste ha för att kunna hantera ett vapen effektivt. När personens STY inte upp till kravet halveras CL automatiskt. Vissa vapen har fattning angiven som 1–2H. STY-kravet gäller för tvåhandsfattning. Om en person vill använda vapnet med enhandsfattning är STY-kravet 3 poäng högre.

Salva: Detta anger hur många skott som kan avfyras under ett segment.

Beskrivningar av vissa vapen

Vissa högteknologiska vapen som finns med i grundreglerna har blivit bortplockade i Mutant 2. När vi skrev de nya reglerna tyckte vi att dessa vapen var så illa genomtänkta att de inte var särskilt mycket att ha.

Bedövningspistol

Effekterna av detta vapen beskrivs i grundreglerna. Vapnets maximala räckvidd är 12 meter.

Gaspistol

Gaspistolen skjuter iväg en ampull med gas. Det finns flera olika gastyper, vars effekter beskrivs i gastabellen. Under "Effekter" beskrivs de effekter som drabbar alla, och (inom parentes) de effekter som drabbar dem vars FYS övervinns av giftet.

Gasen påverkar levande varelser upp till tio meter bort.

Hagelgevär

Hagelgevär avfyrar en svärm av små kulor. Dessa kan träffa flera mål samtidigt. Men eftersom spridningen ökar med avståndet minskar det antal hagel som träffar varje mål, och sålunda deras skada. "Antal mål" i nedanstående tabell visar hur många människostora varelser en svärm kan träffa under förutsättning att målen står maximalt en meter från varandra.

Hagelgevärets modifikation när man skjuter mot flygande mål är ×1/2.

Hagelgevärstabell

Avstånd	Skada	Antal mål
Nära	7T6	1
Normalt	5T6	2
Långt	3T6	3
Extremt	1T6	5

Neutrongevär

Ett neutrongevär avfyrar en osynlig stråle neutroner. Neutronerna absorberas gradvis av luften och skadan minskas därför med avståndet. Grundskadan är 30 KP. Den avtar med en poäng för varje två hela meter det är mellan vapnet och målet. Ett mål som är elva meter bort får sålunda 20 poängs skada. Vapnets skada når noll på 60 meters avstånd.

Under vatten fördubblas alla avstånd när man be-

Gastabell

Gastyp	Giftstyrka	Effekt
Sömngas	15	SMI och ITF halveras i 60–FYS minuter. (Offret blir medvetslöst i 60–FYS minuter.)
Giftgas	12	Skada 1T20 KP. (Döden.)
Tårgas	18	SMI och ITF halveras så länge offret befinner sig i gasen. (Offret kräks i 1T6 sg och kan inte göra något annat under tiden.)

räknar skada, men inte när man beräknar CL för att träffa. I vakuum avtar inte skadan med avståndet. Endast levande varelser och robotar skadas av neutronstrålen. Pansar ger inget skydd.

Nålpistol

Man använder samma regler vid träff som i grundreglerna. Nålen kan injicera olika typer av gifter, vilka är beskrivna i gifttabellen. De effekter som står inom parentes drabbar de offer vars FYS övervinns av giftstyrkan. De övriga effekterna drabbar alla som blir injicerade.

Handgranater

När det gäller handgranater görs inga ändringar från grundreglerna.

Energikonsumtion

Alla energivapen och gaussvapen kräver elenergi för att fungera. Varje magasin innehåller ett specialanpassat energipaket. Det räcker precis för att kunna avfyra den mängd skott som står angivet vid "magasin". Innan man kan använda vapnet igen måste energipaketet laddas upp från en lämplig energikälla, enligt vad SL tycker passar. När det gäller gaussvapen måste man dessutom få tag i nya kulor.

Gifttabell

Gifttyp	Giftstyrka	Effekt
Sövande	15	SMI och ITF halveras i 60–FYS minuter. (Offret blir medvetslöst i 60–FYS minuter.)
Dödande	12	Skada 1T20 KP. (Döden.)

Snargevär

Snargeväret avfyrar två stycken tio meter långa rep täckta med ett mycket klibbigt ämne. Det är väldigt lätt att träffa med repen. Däremot är det svårare att träffa med ett rep och få det att sno sig runt ett mål och klibba fast. Det sistnämnda är det som representeras av att man slår ett lyckat CL-slag. Ett misslyckande kan mycket väl innebära att målet träffades men att repet föll till marken utan att ha någon effekt. Repet krymper sakta, vilket innebär att det dras åt kring en insärjd kroppsdel.

Eftersom vapnet avfyrar två rep får man slå en gång för vardera för att se om det träffar. Vapnet maximala räckvidd är 20 meter. En träff vållar ingen skada. Däremot ska man slå för att se vilken kroppsdel som blir insnärjd. Offret kan inte använda den insnärjda kroppsdelen till någonting. Om huvudet är insnärjt kan offret inte se eller höra. Vilken effekt en insnärjd bröstkorg eller mage har för en varelse är upp till SL att avgöra. Rollpersoner bär ofta rätt mycket utrustning i ryggsäckar eller vid bältet och sådana ting kan ju vara rätt svåra att komma åt om ett klibbigt rep är i vägen.

En rollperson kan trassla sig loss från ett rep under förusättning att han har två händer fria. Om han inte har det måste han få hjälp. En losstrassling räcknas som en stor handling.

Repen kan endast användas en gång. Vapnet drivs med tryckluft, och i varje magasin finns en tryckluftstub som räcker för magasinets två rep.

VAPEN OCH RUSTNINGAR AV ANDRA MATERIAL ÄN JÄRN

Trä

Trä används normalt bara till klubbor och påkar. I mycket primitiva kulturer förekommer spjut och pilar med spetsar som bara är vässade och vars skada därför minskas med 3.

Sten

Många primitiva kulturer har stenvapen. Följande vapen kan tillverkas av sten eller med stenspetsar: dolk, stridsklubba, spjut, pil och skäkta. Alla vapnen, utom stridsklubba, har sin skada minskad med 2. Stendolkar har BV minskat med 4.

Tänder

I primitiva kulturer gör man ofta spetsar till spjut och pilar av rovdjurständer. Deras skada är minskad med 2.

Brons

Brons är en legering av koppar och tenn. Innan man

upptäckte järnet var brons den viktigaste metallen. Alla vapen kan tillverkas av brons. De som har en skärande egg får sin skada minskad med 1. Alla bronsdolkar och -svärd har BV minskat med 2. Bronsvapen kostar 80% av priset för ett järnvapen.

Alla metallrustningar kan göras av brons. Deras absorbering är 1 poäng lägre än för motsvarande järnrustning, och de kostar 80% av priset för motsvarande järnrustning.

FUMMELTABELLER

När man fumlar i strid kan det ha ibland lustiga följder, men för det mesta har det bara obehagliga konsekvenser. När en varelse fumlar med en färdighet för ett vapen eller sköld, leta reda på rätt tabell nedan och rulla 1T20 för att se vad som händer. Om utfallet är sådant att det inte har någon effekt (t ex att en person utan rustning tappar den) så anser man att ingenting har inträffat.

Naturliga vapen

1–9	Vacklar till och missar nästa attack.
10	Tappar delar av rustningen. Använder man det nya stridssystemet slår man för att se vilken kroppsdel som drabbas (kolumn B). Använder man det gamla stridsystemet minskas Abs med 2.
11–13	Snubblar och faller till marken.
14–15	Vrickar foten. Förflyttningsförmågan minskas med 1 under resten av striden.
16–17	Distraherad. Alla fiender har +3 på CL nästa attack.
18	Träffar närmsta vän.
19	Klumpig rörelse. Nästa fientliga attack träffar automatiskt.
20	Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen.

Närstridsvapen och sköldar

1	Vapnet eller skölden går sönder.
2–7	Vacklar till och missar nästa attack eller parering.
8	Helt ur balans. Förlorar en stor handling.
9–11	Snubblar och faller till marken.
12	Tappar delar av rustningen. Se ovan för beskrivning.
13	Vrickar foten. Förflyttningsförmågan minskas med 1 under resten av striden.
14–16	Tappar vapnet eller skölden i samma ruta.
17	Tappar vapnet eller skölden, som slås bort 1T3 meter.
18	Träffar närmsta vän med vapnet eller tappar skölden i samma ruta.
19	Klumpig rörelse. Nästa fientliga attack träffar automatiskt.
20	Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen.

Avståndsvapen

1–12	Distraherad under en stor handling.
13–15	Tappar vapnet. Kastvapen faller 1T6 meter bort.
16–17	Snubblar och faller till marken.
18	Träffar närmsta vän i skottfältet.
19	Vapnet går sönder.
20	Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen.

STRIDSMORAL

Reglerna för stridsmoral styr hur SLP beter sig i strid. Spelarna har fullständig kontroll över sina rollpersoner, och lyder inte under dessa regler annat än i särskilt angivna situationer (t ex när de påverkas av vissa mutationer). Vissa SLP lyder inte under dessa

regler, utan handlar alltid förnuftigt, t ex robotar. Varelser som saknar INT (t ex jätteamöbor) lyder inte heller under dessa regler, utan slåss istället tills de är förstörda.

SL måste själv vara beredd att modifiera tärningsslagen för att ta hänsyn till situationer som inte täcks av dessa regler. Tänk på att de flesta djur inte är intresserade av att slåss mot rollpersoner, utan endast går i strid när de känner sig tvingade.

Alla varelser har en grundmoral som är utgångspunkten för dessa beräkningar. Grundmoralen modifieras av olika faktorer. De flesta modifikationerna gäller för en hel grupp.

Stridsmoral

Varelse	Grundmoral	Bärsärk
Vanliga ointelligenta varelser[1]	5	nej
Aggressiva ointelligenta varelser[2]	8	nej
Intelligenta varelser[3]	7	2

[1] INT 1T6
[2] Rovdjur med INT 1T6
[3] INT 2T6 eller bättre

Modifikationer

Situation	Modifikation
Summan av fiendens STO överstiger den egna STO-summan med minst 33%	−2
Summan av fiendens STO understiger den egna STO-summan med minst 33%	+2
Gruppen anfalls från två eller flera håll samtidigt	−1
Fienden har högteknologiska vapen, medan man själv saknar det	−3
Fienden saknar högteknologiska vapen, medan man själv har det	+3
Ledaren har sårats	−1
Ledaren har stupat, gett sig eller tagits tillfånga	−3
Hälften av den egna gruppen oförmögen att slåss	−2
Hälften av fienden oförmögna att slåss	+2
Egen undsättning inom synhåll	+1
Fiendens undsättning inom synhåll	−1
Varelsen har förlorat mer än hälften av sina KP	−2
Varelsen särskilt duglig kämpe	+3

Man använder så många modifikationer som möjligt. Man ska slå ett moralslag med 1T10 för varje varelse vid följande tillfällen om varelsens stridsmoral är 9 eller lägre. En varelse med stridsmoral 0 eller lägre misslyckas automatiskt med moralslaget.

- ★ Egna ledaren flyr, stupar, ger sig eller tas tillfånga.
- ★ Hälften av egna gruppen är oförmögen att slåss.
- ★ Gruppen eller varelsen angrips överraskande.
- ★ Gruppen eller varelsen saknar högteknologiska vapen och angrips av en fiende som använder sådana i attacken.
- ★ Varelsen har förlorat mer än hälften av sina KP.
- ★ Varelsen angrips av en fiende som har större STO och som går bärsärk.

Ett lyckat moralslag innebär att varelsen behåller förnuftet. Den står kvar och slåss eller retirerar i god ordning, beroende vad som är vettigast i dess situation.

Ett misslyckat moralslag kan ha två konsekvenser:

- ★ Om varelsen INTE har förlorat mer än hälften av sina KP slår den en bärsärkskontroll. Visar denna på bärsärk så går varelsen bärsärkagång. Om varelsen misslyckas med bärsärkskontrollen så flyr den från platsen så fort som möjligt.
- ★ Om varelsen har förlorat mer än hälften av sina KP flyr den från platsen så snart som möjligt.

En intelligent varelse som är omringad och inte kan fly när den måste enligt dessa regler kan drabbas av två saker:

- ★ Den ska slå en ny bärsärkskontroll om den INTE har förlorat mer än hälften av sina KP. Om den inte går bärsärkagång ger den sig.
- ★ Om den har förlorat mer än hälften av sina KP ger den sig automatiskt.

En omringad ointelligent varelse försöker slå sig fri.

Bärsärk

När en varelse går bärsärkagång innebär det att den slåss i ett fruktansvärt raseri, utan hänsyn till den personliga säkerheten. När man gör en bärsärkskontroll slår man 1T10. Blir resultatet lika med eller lägre än bärsärksvärdet går varelsen bärsärkagång.

En person som går bärsärkagång angriper vettlöst närmsta fiende han ser. Han bryr sig inte om några skador, vilket innebär att han riskerar att förblöda. Bärsärkens H-värde minskas med 1. Han parerar inte, inte ens om han bär sköld. När alla fiender har flytt eller försatts ur stridbart skick måste bärsärken slå ytterligare en bärsärkskontroll. Lyckas denna förföljer han vettlöst flyende fiender i FYS×5 segment.

I annat fall lugnar han ner sig.

Spelarna kan låta sina rollpersoner försöka bli bärsärkar frivilligt. Om en rollperson står stilla 1T8 sg och försöker arbeta sig upp i bärsärkaraseri får dess spelare slå en bärsärkskontroll, med bärsärksvärdet fördubblat. Lyckas slaget blir rollpersonen bärsärk och följer ovan nämnda regler. Misslyckas slaget händer ingenting.

TRÄFFOMRÅDEN

Man delar en varelses kropp i ett antal träffområden. Vilka dessa områden är beror på varelsens utseende. Ovanstående tabeller tar upp de vanligaste typerna av varelser. Hur mycket skada ett visst träffområde tål beror på varelsens Totala KP, som är STO+FYS eller 2×STO. Varelser där Totala KP är 7 eller lägre har inte kroppen indelad i träffområden. Vissa oformliga varelser, t ex jätteamöbor, har inte heller träffområden. Deras kroppar saknar särskilda organ. När det gäller växter, t ex dråparträd eller stryparlian, kan en angripare själv välja vilken "kroppsdel" han vill skada.

Om en spelledare hittar på varelser som inte passar in någon av de typer som beskrivs i dessa regler måste han själv tillverka en tabell för deras träffområden.

Totala KP visar hur mycket skada kroppen tål i form av blodförlust och sårchock, innan varelsen försätts ur stridbart skick. Den enskilda kroppsdelens KP visar hur mycket den tål innan den blir obrukbar. Summan av kroppsdelarnas KP är större än Totala KP. Detta är fullt avsiktligt och visar hur en rollperson kan bli utslagen av blodförlust och mörbultning trots att alla kroppsdelar forfarande är fullt funktionsdugliga.

Träffområdenas KP

Att beräkna ett träffområdes KP är mycket enkelt. Först tittar man i den tabell som gäller för varelsens typ. Där står vilka träffområden som finns på varelsen, och deras KP-bokstav. I Träffområdestabellen avläser man vid skärningspunkten för varelsens Totala KP och KP-bokstaven. Där står hur många KP träffområdet har.

Exempel: En människas huvud har KP-bokstav D. Om människans Totala KP är 24 har huvudet 7 KP.

Träffområdestabell

KP-	Totala KP (FYS+STO eller 2×STO)									
bokstav	8–10	11–15	16–20	21–25	26–30	31–35	36–40	41–45	46–50	51–55	För varje +5
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
B	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	+1
C	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1
D	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1
E	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	+1
F	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	+1
G	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	+1
H	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	+1
I	9[1]	10	11	12	13	14	15	16	17	18	+1
K	10[1]	11	12	13	14	15	16	17	18	19	+1
L	10[1]	12[1]	13	14	15	16	17	18	19	20	+1
M	10[1]	13[1]	14	15	16	17	18	19	20	21	+1
N	10[1]	14[1]	15	16	17	18	19	20	21	22	+1
P	10[1]	15[1]	16	17	18	19	20	21	22	23	+1
R	10[1]	15[1]	17[1]	18	19	20	21	22	23	24	+1

[1] En helt oskadd varelse kan inte ha högre KP i en kroppsdel än sin totala KP.

När en varelse träffas i strid ska angriparen slå 1T20 och avläsa vilken kroppsdel som träffades. Kolumn A används för skjutvapen och närstrid när offret inte försvarar sig. Kolumn B används i närstrid.

Människoliknande varelser

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1–3	1–2	Höger ben	D
4–6	3–4	Vänster ben	D
7–9	5–6	Mage	D
10–14	7–8	Bröstkorg	F
15–16	9–12	Höger arm	C
17–18	13–16	Vänster arm	C
19–20	17–20	Huvud	D

Människoliknande varelser med kraftig svans (t ex reptilmän)

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1–2	–	Svans	C
3–4	1–2	Höger ben	D
5–6	3–4	Vänster ben	D
7–9	5–6	Mage	D
10–14	7–8	Bröstkorg	F
15–16	9–13	Höger arm	C
17–18	14–18	Vänster arm	C
19–20	19–20	Huvud	D

Bevingade människoliknande varelser

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1–2	1–2	Höger ben	D
3–4	3–4	Vänster ben	D
5–6	5–6	Mage	D
7–10[3]	7–8	Bröstkorg	F
11–12	9–12	Höger arm	C
13–14	13–16	Vänster arm	C
15–16	17–20	Huvud	D
17–18	–	Höger vinge	B
19–20	–	Vänster vinge	B

Fyrfota djur med späda ben (t ex pansarhäst)

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1–5	1–10	Benen[1]	C (varje ben)
6–16	11–15	Kropp	R
17–20	16–20	Huvud	D

Bevingade fyrfota djur med späda ben (t ex pegas)

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1–3	1–10	Benen[1]	C (varje ben)
4–8	11–15	Kropp	R
9–10	16–20	Huvud	D
11–15	–	Höger vinge	B
16–20	–	Vänster vinge	B

Fyfotadjur med vanliga ben (t ex ultratiger)

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1–7	1–10	Benen[1]	E
8–16	11–15	Kropp	R
17–20	16–20	Huvud	D

Fåglar, normala

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1	1	Höger ben	A
2	2	Vänster ben	A
3–8	3–8	Kropp	E
9–13	9–12	Höger vinge	C
14–18	13–16	Vänster vinge	C
19–20	17–20	Huvud	C

Fåglar, strutsliknande

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1–2	1–3	Höger ben	C
3–4	4–6	Vänster ben	C
5–11	7–12	Kropp	G
12–14	13–14	Höger vinge	B
15–17	15–16	Vänster vinge	B
18–20	17–20	Huvud & hals	C

Ormar

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1–4	–	Svans	B
5–8	1–3	Bakkropp	D
9–12	4–6	Mittkropp	E
13–16	7–14	Framkropp	D
17–20	15–20	Huvud	C

Fiskar, valar

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1–2	1	Bakfena	B
3–14	2–12	Kropp	P
15–16	13–14	Ryggfena	A
17–20	15–20	Huvud	E

Reptiler, amfibier

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1–4	1–2	Svans	C
5–9	3–8	Benen[1]	D (varje ben)
10–17	9–16	Kropp	P
18–20	17–20	Huvud	D

Insekter[2]

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1–4	1–7	Benen[1]	B (varje ben)
5–8	8	Bakkropp	M
9–11	9–13	Framkropp	L
12–14	14–18	Huvud	E
15–17	19	Höger vinge	A
18–20	20	Vänster vinge	A

Spindlar[2]

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1–6	1–10	Benen[1]	B (varje ben)
7–15	11–15	Kropp	M
16–20	16–20	Huvud	E

[1] Vilket ben det rör sig om, vänster, höger, fram, bak eller mitten beror på vilken sida om varelsen anfallaren står. Man kan inte träffa benen på motsatt sida.
[2] Spindlar, insekter och liknande varelser påverkas inte av skador på samma sätt som de flesta andra levande varelser. De skador spindlar och insekter får i benen dras inte från Totala KP. Vissa insekter har inga vingar. I sådana fall slår man om de träffar som hamnar i vingarna.
[3] Om varelsen träffas i ryggen är 7–8 höger vinge och 9–10 vänster vinge.

SKADOR PÅ LEVANDE VARELSER

All skada räknas av från både Totala KP och träffområdets KP. Om en varelse får så mycket skada i ett träffområde att träffområdets KP blir noll eller lägre, så går det inte att använda längre; ett ben viker sig, en arm faller slapp till sidan, osv.

Om bröstkorgen, magen, kroppen, framkroppen eller bakkroppen har noll KP eller lägre faller varelsen till marken och kan inte göra någonting aktivt förrän kroppdelen har minst 1 KP. Han kan endast försöka krypa undan striden och göra Första Hjälpen på sig själv (med CL halverad). Varelsen blöder rikligt och förlorar 1 poäng från Totala KP var trettionde segment tills den blir framgångsrikt behandlad med Första Hjälpen.

Om huvudet har noll KP eller lägre faller varelsen medvetslös till marken. Medvetslösheten varar i 40+1T10–FYS minuter. När varelsen vaknar är den oförmögen att gör någonting aktivt tills huvudet har minst 1 KP.

Kritiska skador

Om en varelse får dubbelt så mycket skada i en kroppsdel som den tål är kroppsdelen kritiskt skadad. En kritiskt skadad arm, ben eller vinge är antingen avhuggen eller måste amputeras. Slå 1T100 för att avgöra hur många procent av kroppsdelen som måste tas bort. En kritiskt skadad bröstkorg, mage, kropp, framkropp eller bakkropp förorskar omedelbar medvetslöshet hos varelsen. Den förblöder inom 1T6–FYS segment. Enda chansen att rädda personen är genom att stoppa blödningen genom en framgångsrik Första Hjälpen. Ett kritiskt skadat huvud är avhugget eller krossat; varelsen dör omedelbart.

All skada utöver dubbla kroppsdelens KP för armar, ben och vingar "försvinner". Den räknas vare sig från kroppsdelens KP eller Totala KP.

Exempel: En varelse tål 4 KP i en arm. Om den får 11 KP skada i armen är armen avhuggen. Det räcker med åtta poängs skada för att hugga av armen, och de resterande tre poängen går ut i tomma luften. Sålunda dras 8 KP från Totala KP.

När varelsens Totala KP närmar sig noll uppkommer en del negativa effekter (se Tabellen för skadeeffekter). När Totala KP når noll faller varelsen medvetslös. Om varelsens Totala KP når −FYS/2 dör varelsen av sina skador.

Exempel: Om en varelse har FYS 10 och hans KP faller till −5 så dör han av sina skador.

Tabell för skadeeffekter

Total KP kvar	Effekt
5–7	ITF och alla ITF-baserade färdigheter minskas med 1/4.
3–4	SMI, ITF och alla SMI- och ITF-baserade färdigheter halverade. Förflyttningsförmågan minskad till 3/4. Akrobatik och FYS-baserade färdigheter kan inte användas.
2	Kan inte slåss. Kan inte använda ITF-baserade och B-färdigheter. INT och alla INT-baserade färdigheter halverade. Förflyttningsförmågan minskas till hälften.
1	Kan inte använda några färdigheter. Förflyttningsförmågan minskas till 1/4

Effekter som inte försämras kvarstår när skadorna förvärras. När kroppen läker sina skador försvinner effekterna.

Exempel: Om en rollperson har 3 Totala KP kvar halveras SMI och ITF. Deras färdigheter påverkas då på samma sätt. Om Totala KP sjunker till 2 kan rollpersonen inte använda ITF-baserade färdigheter. ITF och SMI fortsätter att vara halverade, eftersom de inte drabbades av några försämringar. När rollpersonen sedan läker upp sig från 2 till 3 Totala KP kan han återigen börja använda de ITF-baserade färdigheterna.

När man slår för träffområden ska man ta hänsyn till sunt förnuft. Det är omöjligt att träffa vissa kroppsdelar ur en del vinklar. T ex om man angriper en pansarhäst rakt ovanifrån är det omöjligt att träffa dess ben. Om tärningen visar detta ska man slå om.

Om en attack träffar en arm med en sköld måste attacken först tränga igenom skölden, även om försvararen missade sin sköldparering.

Mentala mutationer som förorsakar skada drabbar ingen kroppsdel. Deras skada dras endast från Totala KP.

Hur man siktar

Ibland kan man vilja sikta på en särskild kroppsdel. För avståndsvapen kan detta bara ske på upp till normalt avstånd eller 50 meter (tag det sämsta alternativet). Anfallarens CL halveras. Om attacken lyckas träffas den önskade kroppsdelen automatiskt.

Läkning

Hur snabbt en varelse läker sina skador beror på dess FYS (eller STO om FYS inte står angivet). I nedanstående tabell står det hur många timmar det tar att läka en KP. När den perioden har förflutit återfår den mest skadade kroppsdelen och Totala KP en KP var. Om två eller flera kroppsdelar är lika skadade väljer spelaren vilken som läks först. Det tidsrymd som anges i tabellen förutsätter att varelsen vilar. Om varelsen ägnar sig åt lätt kroppsansträngning (t ex promenader, enkelt hantverk, bärs på bår under marsch) fördubblas tiden. Om varelsen ägnar sig åt hård kroppsansträngning (t ex marsch) kan ingen läkning ske. Vissa färdigheter och droger kan påskynda läkning.

Läkningstabell

FYS	Tid
1–4	54 h
5–8	48 h
9–12	42 h
13–16	36 h
17–20	30 h
21+	24 h

SKADOR PÅ ROBOTAR

Robotars Totala KP används när man beräknar hur många KP de olika kroppsdelarna tål. I övrigt så använder man inte Totala KP. Skador räknas bara vid den berörda kroppsdelen. En levande varelse är ju en organisk helhet, där varje kroppsdel intimt hänger samman med de andra. En robot däremot är konstruerad i delar där de olika delarna inte är fullt lika beroende av varandra. En robot kan inte heller drabbas av smärtor, blodförlust eller sårchock på samma sätt som en levande varelse.

Om en robot får KP noll eller lägre i ett träffområde upphör träffområdet att fungera. Ett ben eller en arm låser sig. Om magen når noll blir roboten förlamad från midjan och neråt. Om bröstkorgen når noll blir roboten förlamad från nacken och neråt. Förlamningen innebär att de berörda armarna och benen låser sig och roboten blir oförmögen att röra dem. Vilka övriga konsekvenser det har måste avgöras av SL. En springande robot vars ben låser sig, löper en stor risk att falla omkull. Om huvudet når noll förlorar roboten medvetandet.

Om en kroppsdel får dubbelt så mycket skada som den tål är den förstörd och kan inte repareras. Den måste ersättas av ett nytt organ av samma typ. Ett förstört huvud eller en förstörd bröstkorg innebär att roboten är "död". Den kan aldrig reaktiveras.

När KP för robotens huvud, ben eller armar närmar sig noll uppkommer en del negativa effekter (se tabeller).

Tabell för armskador

KP kvar i armen	Effekt
2	SMI halverad när den skadade armen används. Akrobatik kan ej användas.
1	SMI = 1 när den skadade armen används.

Tabell för benskador

KP kvar i benet	Effekt
3	Förflyttningsförmågan minskad till 3/4.
2	Förflyttningsförmågan minskas till hälften.
1	Förflyttningsförmågan minskas till 1/4.

Tabell för huvudskador

KP kvar i huvudet	Effekt
4	ITF minskas med 1/4.
3	ITF halverad. Akrobatik kan ej användas.
2	Kan ej använda ITF-baserade och B-färdigheter. INT halverad. Kan ej slåss.
1	Kan ej använda några färdigheter. Kan ej tala begripligt.

Effekter som inte försämras kvarstår när skadorna förvärras. När kroppsdelen repareras försvinner effekterna stegvis, allt eftersom KP återställs.

Reparation

En robot kan inte läka skador, däremot kan dess skador repareras. Alla robotar har tillgång till färdigheten Reparation. De bär dessutom med sig ett inre förråd av verktyg och reservdelar, vilka räcker till att laga 100 KP. Ytterligare reservdelar måste hittas som fynd. En robot kan försöka reparera sig själv eller andra robotar under förutsättning att dess huvud och en arm fungerar.

Efter det att en robot har skadats ska dess spelare slå 1T6 för varje skadad kroppsdel och se i följande tabell hur många KP i kroppsdelen som kan repareras. Förlorade KP är förlorade för all framtid. Justera kroppsdelens KP på rollformuläret.

Tabell för permanenta skador

1T6	Resultat
1–4	Alla kroppsdelens KP kan repareras
5	1 KP förlorat i kroppsdelen
6	2 KP förlorade i kroppsdelen

En robot kan försöka reparera en kroppsdel i taget. Efter att ha arbetat i 24 timmar ska robotens spelare slå ett färdighetsslag. Lyckas detta har 1 KP reparerats. Ett särskilt slag reparerar 2 KP och ett perfekt 3 KP. Ett fummelresultat ger 1T4 poäng i skada på kroppsdelen.

Modifikationerna är kumulativa, dvs alla som kan gälla ska läggas samman. Reparatören måste också ta hänsyn till eventuella skador på sitt huvud. Reparation är en INT-baserad färdighet och dess CL påverkas av skador på huvudet.

CL för Reparation modifieras av en del olika faktorer:

Reparatören har endast en fungerande arm	–20%
Reparation av huvud	–30%
Reparation av bröstkorg	–10%
Reparationen sker i en verkstad	+20%
Reparationen sker under svåra förhållanden[1]	–20%

[1] *T ex under strid*

RUSTNINGAR

De nya reglerna innebär att varelser kan bära kombinationer av olika typer av rustningar. Tabellen nedan är konstruerad för människoliknande varelser med STO upp till 24.

Det är inte möjligt att ha flera lager rustning, med ett undantag: skottsäker väst och reflec kan bäras utanpå ett annat harnesk eller en kombination av kyrass och kilt. Absorbering för de olika rustningarna läggs då samman när varelsen tar skada.

Om en varelse har både naturligt skydd och rustning läggs dessa samman när varelsen mottager skada. Ett naturligt skydd har samma absorbering mot alla former av attacker.

Rustningar

Namn (kroppsdel)	Abs[2]	Vikt	Pris (kr)
Hjälm (huvud)			
Läderhuva	2/ 0/ 0	0,25	5
Härdad läderhuva	3/ 0/ 0	0,25	10
Öppen hjälm	4/ 1/ 1	0,5	30
Motorcykelhjälm	8/ 1/ 2	1,0	fynd
Arméhjälm	10/10/10	2,0	fynd
Armskena (arm)[1]			
Tjockt tyg	1/ 0/ 0	0,5	3
Läder	2/ 0/ 0	1,0	4
Härdat läder	3/ 0/ 0	1,5	12
Metallskena	8/ 2/ 3	2,0	240

Benskena (ben)[1]			
Tjockt tyg	1/ 0/ 0	0,5	3
Läder	2/ 0/ 0	1,0	4
Härdat läder	3/ 0/ 0	1,5	12
Metallskena	8/ 2/ 3	2,0	240
Blandbenskydd, lätt	3/ 0/ 0	2,0	–
Blandbenskydd, tungt	4/ 0/ 0	3,0	–
Kilt (mage)			
Tjockt tyg	1/ 0/ 0	0,5	3
Läder	2/ 0/ 0	0;5	4
Härdat läder	3/ 0/ 0	1,0	12
Ringbrynja	6/ 1/ 1	2,0	200

Harnesk (bröstkorg + mage)			
Tjockt tyg	1/ 0/ 0	0,5	3
Läder	2/ 0/ 0	1,0	4
Härdat läder	3/ 0/ 0	1,5	12
Ringbrynja	6/ 1/ 1	2,5	250
Reflec	0/ 0/10[3]	0,5	fynd
Skottsäker väst	4/ 8/ 6	2,0	fynd
Blandharnesk, lätt	2/ 0/ 0	2,0	–
Blandharnesk, med tungt	3/ 0/ 0	3,0	–
Blandharnesk, tungt	4/ 0/ 0	4,0	–
Metallkyrass (bröstkorg)	8/ 2/ 3	2,5	300
Stor ringbrynja (bröstkorg, mage, ben, armar)	6/ 1/ 1	6,0	550

[1] Pris och vikt per par.
[2] Absorberingen anges för primitiva vapen/krutvapen, särskilda projektilvapen/energivapen.
[3] Denna absorbering gäller endast laservapen.

Energirustningar

Energirustningar fungerar på det sätt som beskrivs i grundreglerna. Deras absorbering gäller för alla typer av vapen. De täcker alla kroppsdelar.

FALLREGLER

Fall ger mycket olika skada beroende på fallhöjd och det underlag man landar på. För enkelhetens skull har vi delat in underlagen i tre grupper: hårda (t ex betong), halvhårda (t ex gräsmatta) och mjuka (t ex vatten). Falltabellen visar vilka skador man får beroende på fallhöjden. De enda rustningar som skyddar mot fallskador är stridsrustningar. Om en person faller från ett fordon eller ett annat föremål som är i snabb rörelse fördubblas fallskadan.

Falltabell

Fallhöjd	Hårt	Halvhårt	Mjukt	Falltid (sek)
0–1 m	0	0	0	0,4
1–2 m	1T4	0	0	0,6
2–3 m	1T8	1T4	0	0,8
3–4 m	2T8	1T8	1T4	0,9
4–5 m	4T8	2T8	1T6	1,0
5–6 m	6T8	4T8	1T8	1,1
6–8 m	8T8	6T8	2T8	1,2
8–10 m	10T8	8T8	3T8	1,4
	+2T8	+2T8	+1T8	
För varje ytterligare 2 meter				

Exempel: Pieters kamrat Stepan var inte lika lyckosam i jordskalvet. Stepan tappade balansen och föll från ett biltak ner på asfalten (hårt underlag). Ett biltak är 1–2 meter över marken, vilket innbär att Stepan får 1T4 skador. Om SL använder systemet med skador i olika kroppsdelar ska Stepans spelare slå vilken kroppsdel som drabbas.


GYROJETGEVÄR


NEUTRONGEVÄR

KAMPANJREGLER

MED GUDARNAS HJÄLP SKA VI TA OSS HEM FRÅN TROJA PÅ EN MÅNAD.
Odysseus,
grekisk sjöfarare



KAMPANJREGLER

Ett äventyrarliv består inte bara kamp mot fiender. Man måste också tänka på rollpersonens förhållande till det samhälle han befinner sig i. Följande regler ger en del riktlinjer för rollpersonens dagliga liv och vanor.

FÖRFLYTTNING LÅNGA STRÄCKOR

I världen efter katastrofen förflyttar man sig normalt långsamt och mödosamt med primitiva metoder i ett landskap som saknar goda vägar eller ordnade förbindelser. Nedanstående tabell visar hur långt man kommer på en dag under normala förhållanden (antal kilometer under ca åtta timmar).

Raster är inräknade i denna tabell. Smyga innebär att man förflyttar sig samtidigt som man anstränger sig för att förbli dold.

Om man har förflyttat sig med skidor, skridskor (normal dagsmarsch 40 km), ritt, kärra, ångbåt, segelbåt eller kanot måste man slå ett färdighetsslag för motsvarande färdighet. I segelbåt eller kanot behöver endast styrman slå. När man kör en kärra behöver endast kusken slå. Ett lyckat resultat innebär att den sträcka man färdas under dagen ökas med 10%. Ett särskilt slag ger en ökning med 15%, och ett perfekt med 20%. Detta är ett försök att visa att erfarna och skickliga personer kan utnyttja sina redskap och fordon mer effektivt under förflyttningarna.

Efter katastrofen finns det inte längre fyrar och säkra sjökort och man brukar segla längs kusterna och landa sjöfarkosterna på nätterna. Den styrman som är djärv nog att färdas på natten måste slå ett färdighetsslag varje timme för att undvika att gå på grund eller råka ut för någon annan olycka. (Detta gäller inte färd över oceaner eller andra vida vatten.) Han måste på samma sätt slå färdighetsslag i alla situationer med hård vind.

Normal dagsmarsch

Terräng	Smyga	Gång Skidor	Ritt	Kärra	Segelbåt	Kanot	Kajak	Ångbåt[4]
Väg	–	35	45	30	–	–	–	–
Öppen terräng	15	30	35	5	–	–	–	–
Öppen skog	12	25	20	–	–	–	–	–
Tät skog[1]	7	15	7	–	–	–	–	–
Kullar[1]	9	18	20	–	–	–	–	–
Berg[1]	5	10	–	–	–	–	–	–
Träsk	5	10	5	–	–	30	35	8
Flod	–	–	–	–	30[2]	50[2]	60	160[2]
Öppet vatten	–	–	–	–	80	50	60	160
Stig[3]	+5	+10	+10	–	–	–	–	–

1) I denna terräng får man bonus av att färdas på en stig.

2) Modifiera för strömhastigheten ±1–20 km per dagsmarsch, beroende på färdriktning och vattendragets karaktär.

3) En stig underlättar framkomligheten i vissa svåra typer av terräng genom att den är banad och fri från undervegetation och andra hindrande företeelser. Man får stigens bonus endast under förutsättning att man följer den. Tänk på att en stig inte nödvändigtvis följer den rakaste vägen mellan två punkter.

4) De hastigheter som anges här är exempel på hur snabbt en normal båt tar sig fram. I själva verket varierar en båts marschfart mycket från modell till modell. Segelbåtars hastighet påverkas mycket av vind.

Dåligt väder

Dåligt väder (regn, hård blåst, kyla, hetta och snö) minskar dagsmarschen med 25%. Uruselt väder (slagregn, snöstorm, gyttja, ökenhetta och djupt snötäcke) minskar dagsmarschen med 50%. Vissa minskningar kan upphävas av korrekt utrustning. Tex är snö inget hinder om man åker skidor, en

välbyggd ångbåt berörs föga av regn, och ökendjur är opåverkade av hetta. SL måste låta sig styras av sunt förnuft i sådana bedömningar.

Mat och vatten

När man färdas i vildmarken måste man ha tillgång till mat och vatten. Varje dag förbrukar en vanlig rollperson 1/2 BEP mat och 1/2 BEP vatten. Oftast tar man med sig mat, men man kan också ordna den på vägen, t ex genom att använda någon av Överlevnadsfärdigheterna, eller genom att köpa den på gårdar man kommer till. SL måste dock tänka på att jakt och fiske inte går att utföra överallt. Det finns ödemarker, t ex öknar och tundror, där växt- och djurliv är extremt sällsynt.

Även transportdjur behöver ordentligt kosthåll. Ett transportdjur av hästtyp förbrukar 1 BEP havre om dagen. Gräs är inte tillräckligt näringsrikt för att ett djur ska klara ansträngande färder. Djur förbrukar 2 BEP vatten per dag. Djuret följer samma svält- och törstregler som en rollperson.

Effekten av svält är att STY och SMI minskas med 1 och dagsmarschens längd minskas med 10% för varannan dag man svälter. När en av dessa tre faktorer når noll blir man så utmattad av hunger att man inte längre kan röra sig, och när STY och SMI når noll dör man av umbärandena. Man återhämtar minskningen av STY och SMI i en takt av en per dag och dagsmarschens längd med 10% per dag när man återgår till normal kost.

Vattenförsörjningen är ännu viktigare. Normalt finns det tillräckligt med drickbart vatten i naturen, men i vissa terrängtyper är det inte tillgängligt, t ex öknar och till havs. Där måste rollpersonerna bära med sig vatten till sig själva och till sina transportdjur. Om temperaturen är 25–35°C fördubblas vattenbehovet, och om den är 36–40°C triplas det. Denna ökning gäller inte varelser av kameltyp som tål törst synnerligen väl. Vid högre temperaturer än så brukar den erfarne resenären avstå från att färdas. Effekterna av vattenbrist är förödande. Efter ett dygn utan vatten halveras STY, SMI och förflyttningsförmågan. Efter två dagar utan vatten är man oförmögen att röra sig, och efter fyra dagar utan vatten dör man. Nedsättningarna återställs inom ett dygn när man väl har fått så mycket vatten man behöver.

LUGNT LIV

Ibland drar sig rollpersonerna tillbaka från sitt äventyrliga liv för en tidsperiod för att ägna sig åt annat, t ex träning. Sådana tidsperioder behöver man inte rollspela i detalj, utan man kan låta dem flyta snabbt förbi.

Livsuppehället under en lugn period kan beräknas enligt en schablon. En del rollpersoner kan vilja sysselsätta sig med något som ger dem en inkomst att leva av. Tabellerna för levnadsomkostnader och tillfälliga arbeten ger SL riktlinjer för vilka belopp det rör sig om. Tänk på att en normal arbetsvecka består av sex dagar. Söndagen är fortfarande vilodag i Europa.

Tänk också på att vissa arbeten inte förekommer på alla platser. Vissa yrken, t ex tolkens, utövas normalt endast i stora städer. Andra är beroende av omständigheter i samhället. T ex kan en livvakt endast finna anställning i oroliga områden där rika personer fruktar för sina liv samtidigt som de misstror polisens förmåga att ge skydd.

Från inkomster måste man dra levnadsomkostnader. Om rollpersonerna är permanent bosatta på en plats får de också betala skatt, normalt 10% av årsinkomsten.

Levnadsomkostnader

Kvalitet	Veckokostnad
Spartansk[1]	25:00
God	35:00
Lyxig[2]	80:00

[1] *Personer med social status 5+ undviker att leva på denna nivå.*

[2] *Aristokrater försöker alltid att leva på denna nivå.*

Tillfälliga arbeten

Syssla	Krav	Dagslön
Grovarbete	Inga	5:00
Hantverkare	Hantverk B+	6:00
Soldat	Tre stridsfärdigheter FV 10+	5:50
Officer	God stridserfarenhet, INT 12+	20:00
Livvakt	Fem stridsfärdigheter FV 10+	9:00
Tolk	Tala Språk C+[1]	8:00
Skrivare	Läsa/Skriva C+	8:00
Läkare	Medicin FV 10+	40:00

[1] *Båda språken*

REAKTIONSTABELL

För det mesta kan spelledaren avgöra hur SLP ställer sig till rollpersoner genom att se till spelsituationen. T ex är en köpman alltid vänligt inställd till tänkbara kunder och fientligt inställd till tjuvar. Det finns dock lägen där det kan vara svårt att bedöma och det kan

vara lämpligt att låta slumpen spela en roll. Slå då 1T10 för SLPn. Om någon eller några spelares rollpersoner är inblandade, så ska SL addera reaktionsbonusen för den som för gruppens talan gentemot SLPn. I vissa situationer kan färdigheten Etikett modifiera slaget. SL måste också justera slaget efter vad situationen kräver. T ex kan en psimutant få en negativ modifikation i vissa länder.

Reaktionstabell

1T10	Reaktion
<-1	Fientlig eller starkt avvisande. SLPn reagerar mycket negativt.
2–4	Ogillande eller misstänksamhet. SLPn är illa berörd, misstänksam och beter sig avvisande.
4–8	Neutral reaktion. SLPn har de känslor han normalt har inför främlingar.
9–10	Positiv reaktion. SLPn känner sig tillfreds och säker. Han behandlar rollpersonerna väl och uppför sig mycket trevligt.
11+	Vänskaplig och förtrolig. SLPn känner förtroende för rollpersonerna och vill gärna lära känna dem bättre.

SPRÅK

Under början av 2000-talet utvecklades interlingua som ett språk för kommunikation över hela världen. Det byggde till stor del på engelska, men var smidigare och mer systematiskt. Efter pesten och civilisationens fall blev interlingua känt som "de gamlas språk". Interlingua bredde visserligen ut sig, men de ursprungliga språken fortlevde, och användes ofta i den dagliga kommunikationen människor emellan. Efteråt när kunskaperna förföll fortlevde de ursprungliga språken medan interlingua föll i glömska.

I Skandinavien talar man efter katastrofen mest skandiska, en blandning av svenska, danska, norska och engelska. De ryska bosättarna på Gotland talar fortfarande sitt urgamla modersmål. På andra sidan Östersjön fortlever finskan som dominerande språk.

De sturska balterna och polackerna vägrade, trots den starka ryska dominansen före pesten, att ge upp sina nationella identiteter. När den ryska staten kollapsade försvann det ryska språket från områdena, och de gamla tungomålen kom åter till heders, även om de var starkt påverkade av det långa främmande herraväldet.

Tyskland tillhörde de områden som blev allra mest illa åtgångna av pesten och krigen. Rhendalen och Sachsen tillhörde de mest tätbefolkade områdena i Europa. Här byggdes många enklaver och kriget var därför mycket förödande för regionen. Det tyska folket och den tyska kulturen förintades. När området återbefolkades var det främst varelser som talade nederländska, tjeckiska och polska som flyttade in. De nederländsktalande bor i södra delen av Ulvriket.

Språkgrupper kring Österhavet

Germanska	Ugriska	Baltiska	Slaviska
Nederländska	Finska	Lettiska	Polska
Skandiska	Estniska	Litauiska	Ryska
Interlingua			Tjeckiska
Nyskotska			

När man ska lära sig Läsa/Skriva eller Tala ett språk inom samma grupp som modersmålet räknas det som en B-färdighet som kostar 1. Om man ska lära sig ett språk ur en annan grupp blir det en B-färdighet som kostar 3.

När man beskriver en persons färdigheter skrivs ofta hans kunskaper i språk på följande sätt: Skandiska E/C. Detta uttolkas som att personen talar skandiska på nivå E och behärskar Läsa/skriva skandiska på nivå C.

SJUKDOMAR

Detta avsnitt innehåller riktlinjer för hur en spelledare skapar sjukdomar till sin kampanj. En sjukdom definieras med hjälp av åtta egenskaper. Dessa beskriver allt SL behöver veta om sjukdomen i spelet. Vill SL föra in en sjukdom i sitt äventyr, fyller han/hon helt enkelt i dess egenskaper. Vi använder sjukdomen grönpest som ett förklarande exempel.

Typ

Är sjukdomen orsakad av virus eler bakterier? Eller orsakas den av något konstgjort ämne? Tänk på att allergi är en sjukdom – den sjuke reagerar på ett ämne.

Grönpest förorsakas av bakterier.

Smitta

Hur många procents chans är det att sjukdomen smittar? Vanliga förkylningar har en smittorisk på ca 20%. På vilket sätt smittar sjukdomen? Vanligt före-

kommande sätt är via luft (tex malaria), rattor (t ex böldpest) och vatten (tex kolera).

Grönpest sprids genom ett slags rattor och genom kroppskontakt med en smittad.

Farlighet

Är sjukdomen dödlig eler inte? Om den är det, hur stor är chansen att den sjuke dör? Vanliga sjukdomar typ lunginflammation kan vara dödliga, även om chansen att dö är låg. Utan vård och mediciner ökar dödsrisken.

Dödsrisken för grönpest är medelmattig. Den smittade måste slå ett normalt FYS-slag för att överleva.

Symptom

En sjukdom angriper oftast något i kroppen. T ex så angriper lunginflammation lungorna och halsinfektion halsen. SL kan lätt avgöra vad som drabbas av sjukdomen med lite logiskt tänkande. Hur yttrar sig sjukdomen? Många sjukdomar orsakar bara allmäna symptom, som tex feber och trötthet. Vissa sjukdomar kan orsaka psykiska förändringar.

Grönpest angriper lungor och hud. Den smittade får hög feber, gröna utslag på kroppen och kraftig slembildning i lungorna.

Inkubationstid

Hur lång tid efter smittotillfället dröjer det innan sjukdomen bryter ut? De flesta sjukdomar har inkubationstider på några dagar (t ex förkylning). Det finns dock sjukdomar där inkubationstiden är flera år (t ex AIDS).

Inkubationstiden för grönpest är 5–8 dygn.

Sjukdomstid

Hur lång tid varar sjukdomen? En vanlig förkylning går över på några dagar, medan malaria aldrig kan botas fullständigt.

Grönpest varar i 2–4 dygn.

Permanent skada

Det finns bara några få sjukdomar som orsakar permanent skada eller permanenta men, tex malaria eller lepra. En del sjukdomar, tex vattkoppor, leder till ärrbildningar som kan synas ("ett koppärrigt utseende").

Överlever man grönpest får man inga men. Dessutom är man immun mot sjukdomen under resten av livet.

RYKTBARHET

I ett land finns det alltid personer som genom position, skicklighet och hjältemod har blivit kända bland folket. Deras namn, utseende och gärningar kan bli kända och deras dad kan skildras av kringvandrande trubadurer.

Ryktbarhetstabell

Orsak	RyktP
Varje färdighet som når FV 21	1
Varje färdighet som når FV 31	1
Varje färdighet som når FV 41	1
Social status	Se statustabellen
Litet stordåd	5
Stort stordåd	10

I spelet visas detta genom rollpersonens Ryktbarhet. En rollperson kan erövra Ryktbarhetspoäng (RyktP) på många olika sätt. Dessa regler kan endast ge riktlinjer åt SL. Varje SL måste vara beredd att själv bedöma hur stor ryktbarhet en rollperson skaffar sig, tex genom ett hjältedåd.

Ett litet stordåd är att rädda Nordholmia i äventyret Järnringen, eller att lösa problemet i Den Grå Döden. Ett stort stordåd är att ensam rädda kejsar Thorulf från att bli uppäten av en flock rasande ultratigrar. För att man ska få RyktP för ett dåd krävs det dock att dådet kommer till allmänhetens kännedom.

Ryktbarheten avgör om en rollperson blir igenkänd av någon när han kommer till en plats. Att bli igenkänd kan ha både fördelar och nackdelar. Man kan få vänner, men ens fiender kan också få veta var man håller hus. SL slår tärning för igenkännande vid tillfällen han finner lämpliga. Han ska slå ett antal T10. Om deras summa är lika med eller lägre än rollpersonens Ryktbarhet har denne blivit igenkänd. Följande tabell kan endast ge riktlinjer för hur många tärningar som ska användas. Varje SL måste justera utifrån vad situationen kräver. Om rollpersonerna medvetet försöker ligga lågt och dölja sina verkliga identiteter kan SL slå dubbla antalet tärningar.

Tärningstabell

Plats	Antal T10
Hemtrakt	1
Platsen för ett av RPns stordåd	1
Hemlandet	
landsbygd	3
stad	2
Grannland	
landsbygd	5
stad	4
Fjärran land	
landsbygd	8
stad	7

SOCIAL STATUS

Social status är mycket viktig. Den är avhängig den position man har i samhället och avgör sådana saker som hur man blir behandlad av sina medvarelser och vilket inofficiellt inflytande man kan utöva. Statusen sträcker sig från 0 till 10, och är beroende av sysselsättning och, i vissa fall, ursprung. Statustabellen ger riktlinjer för vilken social status en person har. Det uppstår givetvis en del oklara gränsfall, och då måste SL avgöra statusen med hjälp av sunt förnuft. En persons status kan förändras. T ex om en soldat blir befordad till lägre officer stiger omedelbart hans sociala status.

Statustabell

Status	Ryktesbonus	Sysselsättning eller ursprung
0	0	Brottsling, barbar, m fl ur underklassen
1	0	Bonde, soldat
2	0	Arbetare, äventyrare
3	0	Handelsman, polis
4	0	Lägre officer
5	0	Byråkrat
6	+1	Läkare, högre officer
7	+2	Lågadel
8	+4	Högadel
9	+8	Minister, statschefens familj
10	+16	Statschef

Om en person är mycket rik (ägare till minst normalt statusvärde × 10.000 kr) höjs hans status ett steg.

Ryktesbonus

Hög social status gör automatiskt en person mera känd. Detta återspeglas i att hans Ryktbarhet ökar. Om en person stiger i social status ökas hans rykte med skillnaden mellan den tidigare och den nya bonusen. Exempel: Om en låg adelsman (bonus +2) blir en hög adelsman (bonus +4) ökas hans Ryktbarhet omedelbart med (4–2=) 2.

Inflytande

En rollperson kan utnyttja sin sociala status för att artigt be om en liten laglig tjänst från sådana personer som har lägre social status. För att få tjänsten ska den som begär slå lika med eller lägre än sin status med 1T10. (Exempel på tjänst: att få jaga på en adelsmans marker.)

RÄTTSSKIPNING I PYRISAMFUNDET

Som i de flesta länder finns det en lag även i Pyrisamfundet. Den handlar mest om vilka skyldigheter folket och adeln har gentemot kronan, och hur stor makt kejsaren och de övriga ämbetsmännen har. Men den innehåller också lagar om vilka straff som ska ges för olika brott. Vad som står här kan även användas som riktlinjer för rättsskipningen i andra stater. Vissa länder har dock en annan syn på brott (se t ex Ulvriket i Den Grå Döden).

Gripande

Polis, sheriff och andra representanter för ordningsmakter har rätt att anhålla en person vid misstanke om brott. Vem som helst, som är åsyna vittne till ett brott, har rätt att gripa gärningsmannen så länge denne stannar på platsen. Vid gripande kan man tillgripa så mycket våld nöden kräver. En gripen person ska föras till polisen så snart som möjligt.

Rättegång

Om någon grips misstänkt för ett brott stadgar Pyrisamfundets lag att denne ska ställas inför en domstol inom sju dygn efter gripandet, om det inte förhindras av lång transportsträcka till närmsta domstol. Domstolar finns i de flesta städer.

Vid en rättegång har den åtalade rätt till en för-

svarsadvokat. Om den åtalade inte har råd att bekosta en egen advokat ställer staten upp med en offentlig försvarare. De två parterna får lägga fram sina ståndpunkter inför en panel av tre domare. Dessa lyssnar också på vittnesmål.

Domarna avgör frågan om skuld eller oskuld, och om utslaget är skyldig avgör de även straffet. Pyrisamfudet är känt för att ha något sånär hederliga och okorrumperade domare.

Om spelares rollpersoner ställs inför rätta för ett brott måste spelledaren ta på sig avgörandet för om de fälls och vilka straff de får. Tänk på att det måste finnas klara bevis eller tillförlitliga vittnesmål under ed för att en åtalad ska kunna fällas.

Straffsatser

Allmänfarlig vårdslöshet: Straffarbete (2–4 år).
Bedrägeri: Straffarbete (2–4 år).
Dråp: Straffarbete (2–4 år).
Förfalskning: *Första gången:* straffarbete (3–5 år); *andra gången:* dödsstraff.
Förorena på allmän plats: Böter (10–30 kr).
Förskingring: Straffarbete (2–4 år).
Kidnappning: Straffarbete (5–8 år).
Kontraktsbrott: Böter (2 × det berörda beloppet).
Mened: Straffarbete (5–8 år)
Misshandel: Straffarbete (2–4 år).
Mord: Dödsstraff
Mordbrand: Dödsstraff
Olaga intrång, hot eller tvång: Straffarbete (1–3 år).
Rån: *Första gången:* straffarbete (4–8 år); *andra gången:* dödsstraff.
Skadegörelse: Böter (full täckning av skadan + ytterligare 20%).
Skattebrott: Böter (2 × det berörda beloppet).
Smuggling: Straffarbete (2–4 år).
Spioneri: Dödsstraff.
Stöld: *Första gången:* straffarbete (1–3 år); *andra gången:* mister hand och straffarbete (2–4 år). Detta gäller både ficktjuveri och inbrott.

Förklaring av straff och brott

Mordbrand
Den dömde har med avsikt försatt andra intelligenta varelser i livsfara genom att anlägga eld.

Böter
Den dömde får betala en summa pengar som straff. Har han inga pengar blir det straffarbete istället (en dag per 3 Kr i bötesbelopp, dock maximalt 4 år).

Dödsstraff
Bönder och annat enkelt folk hängs, adliga personer halshuggs med svärd.

Mister hand
Ena handen, oftast den högra, amputeras.

Straffarbete
Arbete under kortare eller längre tid för staten, t ex vid stenbrott eller befästningsbygge.

Självförsvar

En person har rätt skydda sig med så mycket våld som kan anses vara rimligt för att undgå kroppskada. Självförsvar får endast tillgripas när man är uppenbart hotad med fysiskt våld. Ett rimligt självförsvar bestraffas aldrig enligt Pyrisamfundets lagar.

ÄVENTYR

Spännande äventyr som engagerar spelarna är grundstommen i en god rollpsleskampanj. Tyvärr kan det ofta vara svårt att hitta på nya och intressanta uppslag till äventyr. Standardmallen, som består av att rollpersonerna blir anställda av någon för att utföra ett visst uppdrag, reser till platsen för uppdraget, utför uppdraget, ofta med våld och plundring, och slutligen återvänder hem, blir snart rätt tråkig.

En spelledare kan hämta mycket inspiration till äventyr från böcker, filmer och teveprogram. Men var försiktig! En spännande bok eller film blir inte nödvändigtvis ett spännande rollspelsäventyr. I en bok eller en film är handlingen linjär. Den löper i en bestämd riktning. Så är oftast inte fallet i ett rollspelsäventyr. En av de största utmaningarna för spelarna är att hamna i valsituationer, där de måste fatta viktiga beslut utifrån de data de har tillgängliga. Om handlingen eller rollpersonernas uppdragsgivare styr spelarna i en viss riktning blir det lätt ett tråkigt och oengagerande äventyr.

Ett äventyr bör vara konstruerat kring ett centralt problem eller situation, men det bör också ge spelarna möjligheter att angripa detta på olika sätt. Det motstånd spelarnas rollpersoner möter bör vara upplagt så att det blir en utmaning. Att alltid vinna lätt eller att kämpa mot motståndare som man vet är garanterat övermäktiga är inte särskilt roligt. Spelarna behöver ställas inför kluriga utmaningar, som gärna kan övervinnas med list i stället för våld. De belöningar spelarna erövrar i processen bör vara rimliga både med hänsyn till de resurser motståndarna har och vad spelarna kan förtjäna.

Det finns många sätt att föra spelarnas rollpersoner in i ett äventyr. Ett nämndes ovan: spelarna anställs av någon. Andra sätt är att de tvingas av omständigheterna eller att de lockas in i äventyret. I allmänhet brukar det vara mest stimulerande för spelarna om de lockas in, eftersom de då har fattat beslutet att av fritt val ta itu med de problem de kommer att möta. Kort sagt: moroten är trevligare än piskan. Men ibland kan piskan vara både effektiv och nödvändig.

Ett äventyr bör vara konstruerat som en berg-och-dalbana. Spännande avsnitt ska varvas med mer stillsamma. Under de stillsamma avsnitten kan spelarna ha möjlighet att samla information, läka skador och ligga lågt. Spelledaren bör sträva efter att bygga upp stämningen mot ett dramatiskt klimax, kanske en slutstrid, där spelarna får ta itu med äventyrets kärnproblem.

När en spelledare konstruerar ett äventyr måste han vara beredd på att spelarna kan komma att bete sig på ett oväntat sätt. De kan komma att lösa problem som spelledaren överhuvud taget inte hade tänkt på. Var alltid beredd att improvisera för att klara sådana överraskningar. Låt spelarna få nöjet att känna sig smarta när de har överlistat spelledaren. Tänk på att de har fler hjärnor till sitt förfogande än spelledaren, och sålunda lättare kan hitta intressanta infallsvinklar.

Det är stimulerande för spelarna att få en god känsla för miljön under ett äventyr. Använd beskrivningar för så många sinnen som möjligt när du beskriver en situation för dem. Säg inte bara vad de hör och ser, utan nämn också sådana detaljer som lukter, smaker och vad spelarna kan uppleva invärtes i en viss situation. Beskriv gärna saker och ting som för en film där spelarnas rollpersoner har tagit kamerans plats.

ARISTOKRATI

I Pyrisamfundet och i många andra länder under den sena upptäckaråldern finns det en aristokrati. Dess ursprung var den tid då länderna var mer primitiva och utpräglat feodala under den tidiga upptäckaråldern. Dessa aristokrater har förlorat mycket av sin forna makt. Den politiska makten har på de flesta ställen övertagits av statschefen, och den ekonomiska av köpmännen.

Men aristokraterna lever kvar på sina gods och strävar efter att behålla sin rikedom, status och heder. Inom den samhällsklassen förekommer det många egenartade sedvänjor. En av dessa är vanan att avgöra hederssaker i dueller, vilket beskrivs mer i detalj nedan.

Inom Pyrisamfundet och inom de flesta andra länder förekommer högadel och lågadel (i Pyrisamfundet kallade grevar och baroner). Familjer ur högadeln är rikare, har högre status och mer inflytelserika än familjer ur lågadeln.

Tradtionen påbjuder att en adelsman eller adelskvinna ska träna sig i vissa färdigheter, allt för att visa sin goda stil och för att kunna försvara sin ära i dueller: etikett, ridning och acceptabla duellvapen.

Dueller

Typiska hederssaker som kan vara skäl till en duell är påståenden om ohederlighet, feghet och löftesbrott. Hela systemet med dueller är begränsat till aristokratin. Medborgare ur andra samhällsklasser tycker ofta att adelsmännens beteende är rätt dumt. Dueller är tillåtna enligt Pyrisamfundets lagar.

Dueller följer en invecklad traditionell ritual. En utmaning måste ha ett skäl (se ovan för sådana). Man kan bara utmana en annan adelsman som är myndig och i stridsdugligt skick. Borgare och bönder är alltför "ärelösa" för att vara värda en duell. Kön spelar ingen roll, eftersom likställdhet mellan män och kvinnor råder bland Pyrisamfundets adelssläkter. Utmanaren kastar en handske framför fötterna på den han vill utmana, ofta efter att först ha slagit honom i ansikte med handsken. Om denne tar upp handsken har han accepterat duellen. Den person som vägrar att acceptera en utmaning utan att ha goda skäl för sitt beteende förlorar omedelbart 1T4 PER (vilket ska tolkas som att han förlorar respekt i andras ögon).

De två parterna utser varsin sekundant som ska administrera duellen. Traditionen förbjuder att de två som ska duellera talar direkt till varandra. Sekundanterna överlägger först med sin uppdragsgivare och kommer sedan överens om tid och plats för duellen, samt om den ska gälla till "första blodet" (dvs till det första såret uppstår) eller till "seger" (dvs tills en av duellanterna är oförmögen att kämpa vidare).

Duellanterna väljer var för sig vilket vapen han ska använda i duellen. Traditionerna påbjuder ett mycket begränsat urval: dolk, parerdolk, långsvärd eller värja. Rustningar som innehåller metall, sköldar och hjälmar får inte användas. En duell utkämpas som en normal närstrid, men traditionerna kräver att man ska låta en motståndare som faller resa sig ohindrad,

och om motståndaren tappar vapnet ska han få plocka upp det utan att bli angripen. Om en duellant bryter mot dessa regler sänks hans PER med 1 för varje enskilt regelbrott.

När duellen har utkämpats anses hederssaken vara ur världen och de två duellanterna berör den aldrig igen. (Om det skulle ske anses det vara mycket oartigt.) Den som vann duellen får +1 på PER, medan den som förlorade får –1 på PER.

HANDEL

Rollpersoner kan med framgång ägna sig åt handel över långa sträckor i Mutants värld. Man köper saker där de är billiga och fraktar dem till platser där de betalas bra. Eftersom många platser är laglösa och kaotiska kan sådan handel vara nog så äventyrlig, när man måste strida mot banditer, pirater eller fasansfulla monster. Den mest lönsamma handeln sker med krigszoner, men det är också den mest riskabla.

Detta handelssystem är konstruerat för att vara enkelt och lättskött. Det går inte in i detalj på de produkter man handlar med, utan håller sig på ett abstrakt plan. En mängd intressanta varor, t ex högteknologiska fynd, tas inte upp. De är så speciella att SL måste bestämma var de kan säljas och vilka priser som gäller för dem.

De följande varorna är de grundläggande som man handlar med: livsmedel (t ex spannmål), råvaror (t ex malm eller kol), timmer, industriprodukter (t ex maskiner) och vapen. Varje vara har ett grundpris per ton. En mängd faktorer påverkar grundpriset och omvandlar det till ett slutpris, den summa rollpersonerna betalar eller säljer varan för.

Handel sker i stora orter (centralorter) där det finns organiserade marknader, med stora köpare och säljare (grossister). Det brukar finnas en grossist per 1000 invånare.

Varje centralort sköter handeln för en region. Varje region producerar vissa varor och importerar andra varor. Den bifogade handelskartan visar handelsregionerna och centralorterna kring Österhavet och i Norge. Vid varje region står det angivet vad den importerar och exporterar. Varor som inte anges är neutrala.

När en spelares köpman handlar hos en grossist går man tillväga på följande sätt. Varje grossist har en särskild "färdighet", Grosshandel, med GCL (1T6×5 + 50)%. Denna färdighet visar hur stor chansen är att grossisten har en viss vara inne när rollpersonen kommer dit. Om varan finns anges mängden i tabellen för mängder & priser. SL kan slå ett Grosshandelsslag per vecka. Observera att en grossist inte säljer varor som är importvaror för regionen.

Rollpersonen kan köpa hur stor mängd av varan han önskar. Minimimängden är 1 ton och maximimängden är vad grossisten har i sitt lager. Samtidigt ska rollpersonen Köpslå om priset på varan. Grossistens representant har GCL 95% i Köpslå. Till den modifikation som uppstår när de två parterna Köpslår med varandra adderar man de övriga modifikationer som är aktuella. Om man försöker sälja en vara i samma centralort som man köpte den blir det en extra modifikation på –50. Den summa man får fram justerar till sist grundpriset till slutpriset. Hela köpet tar 1T6 dagar att genomföra med alla förhandlingar, byråkrati och annat strul.

När rollpersonen ska sälja varan till en annan grossist ska man först ta reda på hur stor del av partiet grossisten är intresserad av att köpa. I varans importregioner och varans neutrala regioner där krig rasar köper grossisten automatiskt hela partiet. I övriga fall får SL slå ett slag på intressetabellen för att se hur stor del grossisten vill köpa. Försäljningsproceduren tar också 1T6 dagar.

Mängder & priser (ton & kr)

Vara	Grundpris per ton	Tillgänglig mängd: Exportregion	Tillgänglig mängd: Neutral region
Livsmedel	500 kr	1T10×20	1T10×5
Råvaror	2000 kr	1T10×5	1T10
Timmer	600 kr	1T10×10	1T10×2
Industriprodukter	9000 kr	2T10	1T8
Vapen	11000 kr	1T10	1T3

Regioner & prismodifikationer

Vara	Importregion	Neutral region	Exportregion	Krig i regionen
Livsmedel	+15	±0	–10	+15
Råvaror	+10	±0	–10	+5
Timmer	+10	±0	–10	+5
Industriprodukter	+15	±0	–10	+10
Vapen	+10	±0	–5	+30

Intressetabell

1T10	Neutral region	Export-region
1–2	10%	0%
3–4	20%	10%
5–7	40%	20%
8–9	70%	40%
10	100%	70%

Centralortstabellen ska inte betraktas som något som är konstant och oföränderligt. Över en period av många år kommer tabellen att ändra utseende. Det kan uppstå hungersnöd, nya malmförekomster kan upptäckas, krig kan utbryta, osv. Alla sådana händelser påverkar tillgång och efterfrågan inom en region. Detta får SL styra själv efter eget gottfinnande.

Centralorter

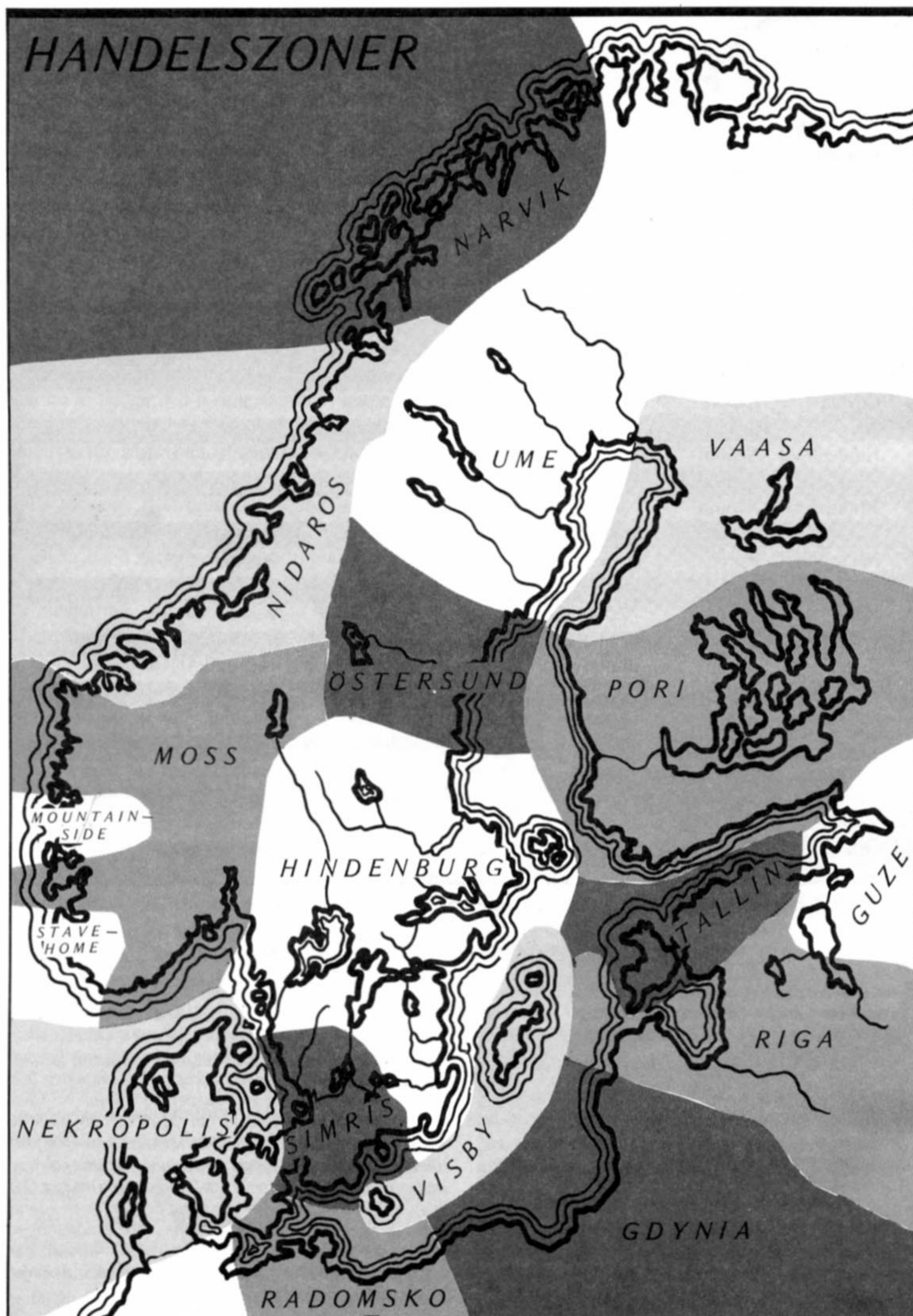
Ort	Livsmedel	Råvaror	Timmer	Industripr.	Vapen	Grossister
Gdynia	Export	Neutral	Import	Import	Import	3
Guze	Export	Neutral	Neutral	Import	Import	1
Hindenburg	Neutral	Import	Import	Export	Import	10
Moss	Neutral	Export	Neutral	Import	Neutral	2
Mountainside	Neutral	Neutral	Import	Import	Neutral[2]	1
Narvik	Export	Export	Neutral	Import	Neutral	1
Nekropolis	Export	Import	Import	Export	Neutral	5
Nidaros	Export	Export	Neutral	Import	Neutral	2
Pori	Import	Neutral	Export	Neutral	Neutral	6
Radomsko	Export	Neutral	Neutral	Import	Neutral	3
Riga	Export	Import	Import	Neutral	Import	5
Simris[1]	Export	Import	Neutral	Neutral	Neutral[2]	1
Stavehome	Neutral	Neutral	Import	Import	Neutral[2]	1
Tallin	Export	Import	Import	Import	Import	2
Ume	Import	Export	Export	Import	Neutral	1
Vaasa	Import	Export	Export	Import	Neutral[2]	2
Visby	Neutral	Import	Import	Neutral	Neutral	10
Östersund	Neutral	Export	Export	Import	Neutral[2]	1

[1] Centralort för Göinge, Skåne och Halland. [2] Härifrån exporteras inga vapen.

Exempel: Handelsmännen Jerry (Köpslå GCL 85%) och Georg (Köpslå GCL 70%) anländer till Vaasa med sin båt. De tänker köpa timmer som de ska frakta till Gdynia. Eftersom Jerry är den bäste på att Köpslå får han sköta kontakterna med grossisten Kalevi (Grosshandel GCL 85%, Köpslå GCL 95%).

SL slår 1T100 för att se om Kalevi har något timmer inne. Tärningsslaget blir 78. Ja, han har timmer i lagret. Eftersom det är en exportregion för timmer ska SL slå 1T10×10 för att fastställa mängden. Resultatet blir 50 ton. Sedan ska parterna köpslå med varandra. Kalevi slår 56, vilket ger differensnummer 95–56=39. Jerry slår 51 vilket ger 85–51=34. Jeryys differensnummer subtraheras från Kalevis: 39–34=5. 5/2=2,5. Kalevi får en justering på 2,5% i sin favör. Eftersom Vaasa är en exportregion för timmer sänks grundpriset med 10%, men eftersom Kalevi var mer framgångsrik än Jerry ska priset justeras 2,5% i Kalevis favör. 10–2,5=7,5. Priset blir alltså 7,5% lägre än grundpriset: 92,5×600=555 kr per ton. 50 ton kostar alltså 50×555=27.750 kr.

När de två köpmännen anländer till Gdynia söker de upp grossisten Lech (Köpslå GCL 95%) för att sälja sina varor. Lech får differensnummer 25 och Jerry 35, vilket justerar priset 5% i Jerrys favör. Importregioner betalar dessutom 10% bättre än grundpriset. Modifikationen blir 15% till Jerrys favör. 115% × 600 kr per ton × 50 ton = 34.500 kr. Vinsten på handelsresan blir 34.500/27.750 = 24%. Denna vinst ska finansiera sådana saker som drift och underhåll av handelsfartyget, besättningens löner och levnadsomkostnader och Jerrys och Georges egna utgifter. Om Jerry och George dessutom har lånat pengar för att kunna köpa fartyget måste de betala räntor och amorteringar. (Lån täcks inte av dessa spelregler, men en SL som har vissa kunskaper i hur sådant fungerar kan utan problem lägga in det i spelet.)


HANDELSZONER
NARVIK
UME
VAASA
NIDAROS
ÖSTERSUND
PORI
MOSS
MOUNTAIN-SIDE
HINDENBURG
GUZE
TALLIN
STAVE-HOME
RIGA
NEKROPOLIS
SIMRIS
VISBY
GDYNIA
RADOMSKO

REGLER FÖR SPEL

Tre typer av spel är de vanligaste: tärning, roulette och skicklighetsspel (främst olika former av kortspel, men även back-gammon, m.fl. brädspel). I alla formerna av spel sköter SL banken eller motspelarna. SL bör slå sina tärningsslag dolt så att spelarna inte kan se om motståndarna spelar falskt eller hederligt.

Tärningsspel

Rollpersonen satsar ett belopp. Både banken (dvs SL) och rollpersonens ägare slår sedan 3T6. Högst summa vinner. Vid lika vinner banken. Vinner rollpersonen får han tillbaka insatsen plus lika mycket pengar till. Färdigheten Spel påverkar inte tärningsspel, eftersom det är helt beroende av slumpen. Vid falskspel får den som har falska tärningar +5 på slaget.

Skicklighetsspel

Det finns en uppsjö av sådana spel (t ex poker, 21, black jack, bridge, whist, canasta, back-gammon) och det är därför omöjligt att skapa regler för dem alla. Vad som skiljer dem från ovanstående speltyper är att spelarnas skicklighet avgör vinstchanserna. Vid beskrivningen av färdigheten Spel finns generella regler som kan tillämpas på de flesta skicklighetsspel.

Roulette

Roulette spelas på ett bord bestående av rouletteskiva och en grön duk. Rouletteskivan har 37 numrerade hål (0–36). Hålen är växelvis röda (rouge) och svarta (noir), bortsett från 0 som är grön (vert). Vid spel rullas en kula ned på den roterande skivan och faller ner i ett av hålen.

Den gröna duken (se bild) är uppdelad i 36 kvadrater, numrerade 1–36, och ett antal fält. Det översta fältet är 0. Nollan är speciell: den räknas inte till någon av dussinen, kolumnerna eller de enkla chanserna. På sidorna finns de sex enkla chanserna: manque (nr 1–18), passe (nr 19–36), pair (jämna nummer), impair (udda nummer), rouge (röda nummer) och noir (svarta nummer).

Längst ner finns nio fält, varav de i mitten saknar nummer. Var och en av dessa tre motsvarar nummerkolumnen rakt ovanför den. De övriga är betecknade P12 (första dussinet), M12 (andra dussinet) och D12 (tredje dussinet).

Här spelgruppen tillgång till en roulette bör de givetvis använda den. Är så inte fallet simulerar de

Roulettetabell

Alternativ	Normal	Fixad	Vinst
Insats på ett nummer	27	20	×36
Insats på två nummer	54	40	×18
Insats på tre nummer	81	60	×12
Insats på fyra nummer	108	80	×9
Insats på fem nummer	135	100	×7
Insats på sex nummer	162	120	×6
Ett dussin eller en kolumn	324	240	×3
Enkel chans	486	360	×2

Om rollpersonen vinner får han tillbaka det satsade beloppet gånger vinstmultipeln.

Exempel: Jerry satsar 3 kr på "noir". SL slår 356, vinst. Jerry får (3×2=)6 kr tillbaka.

följande reglerna roulettespel med hjälp av 1T1000. Spelarna satsar på ett av de uppställda alternativen (se tabell). SL slår 1T1000 (lämpligen dolt) för varje spelare för att avgöra om han vann. Använd kolumnen "Normal" för en hederlig roulette och "Fixad" för en falskspelande roulette. Om tärningsutfallet är lägre än eller lika med den siffra som står vid alternativet har rollpersonen vunnit.

Storleken på insatser

De insatser som förekommer i spel är av olika anledningar begränsade både uppåt och neråt. I casinon brukar minsta insats vara 1 kr och största 1000 kr. Spelar man under mer oorganiserade former brukar största insatsen vara 100 kr. SL måste givetvis vara beredd att justera dessa värden med hänsyn till de omständigheter som råder vid speltillfället.

UTRUSTNING

MED ETT SCHYSST JÄRNRÖR SLÅR MAN VÄRLDEN MED HÄPNAD.
Socker-Conny,
kultfigur



UTRUSTNING

Den grundläggande viktenheten i Mutant kallas belastningspoäng (BEP). 1 BEP är 2 till 3 kg. Det går inte att sätta ett exakt värde i kg, eftersom BEP inte bara motsvarar föremålets massa utan också hur otympligt föremålet är att bära. Om man vid något tillfälle behöver veta hur många kg ett föremål väger får SL göra en bedömning med hjälp av sunt förnuft.

I belastningstabellen visas förhållandet mellan hur förhållandet mellan rollpersonens last i BEP och hans STY påverkar hans prestanda.

Belastningstabell

Börda i BEP	Förflyttning	SMI-modifikation
0,00–0,50×STY	±0%	±0
0,51–1,00×STY[1]	–20%	–1
1,01–1,50×STY[1]	–40%	–3
1,51–2,00×STY[1]	–60%	–7[2]

1) *Med denna börda kan rollpersonen inte simma eller flyga av egen kraft.*
2) *Inga SMI-baserade färdigheter kan användas.*

Ett lastdjur kan bära 2×STY BEP utan problem. För en ryttare motsvarar en BEP 2,5 kg kroppsvikt. Lastas djuret tyngre vägrar det att flytta på sig.

I utrustningstabellerna anges alla priser i kronor och alla vikter i BEP, om inte annat är angivet.

Klädesplagg

Namn	Pris	Vikt
Byxor	10	–
Shorts	5	–
Kjol	3	–
Klänning	20	–
Kostym	50	–
Skjorta, Blus	7	–
Tunika	4	–
Varm tröja	5	–
Överrock	30	1
Vinterrock	50	1
Skinnrock	100	1
Cape	125	1
Underkläder	3	–
Vintermössa	5	–
Handskar	3	–
Kamouflagedräkt[1]	250	0,5
Läderbälte	2	–
Bälteshölster	5	0,25
Axelhölster	7	0,25
Skor	15	–
Armékängor	35	0,5
Läderstövlar	30	–
Vinterstövlar	40	1
Pjäxor	20	1
Spatserkäpp	20	1
Värjkäpp[2]	90	1

Expeditionsutrustning

Namn	Pris	Vikt
Fackla	0:50	0,25
Lanterna	20	1
Avskärmad lanterna[3]	25	1
Stearinljus, 6 st	1	–
Tändstickor	0:25	–
Elddon	10	–
Olja till lanterna, 4 tim	2	0,5
Filt	6	1
Sovsäck	15	1
Tagelmadrass	8	2
Sängkläder	10	–
Liten kista (10 BEP)	10	1
Stor kista (20 BEP)	15	2
Koffert (10 BEP)	12	2
Väska (3 BEP)	8	1
Liten säck (2 BEP)	1	–
Stor säck (5 BEP)	2	–
Mycket stor säck (10 BEP)	5	–
Liten ryggsäck (3 BEP)	8	0,5
Normal ryggsäck (5 BEP)	10	1
Stor ryggsäck (8 BEP)	15	1,25
Liten fältflaska (0,5 l)	3	0,25 (fylld)
Stor fältflaska (2 l)	8	1 (fylld)
Litet vattenskinn (4 l)	2	2 (fylld)
Stort vattenskinn (8 l)	4	4 (fylld)
Jaktkniv[4]	10	1
Bestick	5	–
Tenntallrik	2	–
Mugg	2	–
En veckas proviant	5	3
Havre	3	1

Fältkök	25	1
Tvåmannatält	20	4
Fyramannatält	30	6
Åttamannatält	50	8
Tältkamin	20	3
Kolbinge	5	1
Skidor	35	2
Skridskor	35	1
Metspö, lina och krok	10	0,5
Fisknät	20	0,5
Myntbälte (200 mynt)	15	0,5
Myggnät (2×2 m)	20	0,25
Rep (10 m)	12	3
Repstege (5 m)	20	4
Änterhake	5	0,25
Tubkikare (4×50)	200	1

Verktyg

Namn	Pris	Vikt
Kofot	10	1
Hammare	10	0,5
Såg	25	2
Skruvmejsel	2	–
Hovtång	10	0,25
Stämjärn	12	0,25
Träklubba	1	0,5
Trälim (1/2 liter)	2	0,25
Färg (3 liter)	1	1
Tumstock (1 m)	4	0,25
Vinkelhake	6	0,5
Spade	30	1
Hacka	60	2
Sax	25	0,25
Spik, 10 tum (20 st)	1	0,25
Spik, 3 tum (50 st)	1	0,25
Skruvar (50 st)	1	0,25

Mat & dryck

Namn	Pris
God stuvning 1	
Kokt/stekt fisk	2
Stekt kött	3
Soppa	0:50

Fruktfat	2
Färska grönsaker	1
Stop öl	1
Stop mörkt öl	1:50
Flaska dåligt vin	1
Glas dåligt vin	0:25
Flaska bra vin	3
Glas bra vin	0:75
Flaska starkt vin	5
Glas starkt vin	1:25
Flaska konjak	10
Glas konjak	2
Flaska starksprit	8
Glas starksprit	1
Tobak (1 hg)	2
Cigaretter (20 st)	2
Cigarrer (5 st)	3
Pipa	4
Kryddor (100 g)	8
Salt (100 g)	1
Kanna med te	1
Kanna med kaffe	1:50
Övernattning dåligt hotell	3
Övernattning bra hotell	7
Övernattning lyxhotell	10
Övernattning värdshus	2
Hyra ett rum (1 månad)	20
Hyra ett hus (1 månad)	200

Djur

Namn	Pris
Pansarhäst	700
Fjällhäst	500
Vakthund	100
Ödlehundsägg	200
Otämjd & oinriden	×0,5
Stridstränad	×10

Ridutrustning

Namn	Pris	Vikt
Sadelväskor (5 BEP)	10	1
Sadel	100	3
Betsel	20	–
Sadelhölster för gevär	7	1

Övrigt

Namn	Pris	Vikt
Papper och penna	3	–
Roman	2	–
Dagstidning	0:25	–
Brevpapper och kuvert	1	–
Lackstång	2	–
Dyrkset[5]	125	–
Rova	50	–
Bordsur	35	–
Glasögon	250	–
Monokel	100	–
Tvål	1	–
Såpa	1	–
Parfym	5	–
Toalettartiklar	5	–
Rakkniv	3	–
Raktvål	1	–
Kulor och krut (12 laddningar)	20	1
Kruthorn	5	1
Vapenolja och putsduk	6	0,25
Signalhorn	50	0,5
Hänglås	8	1

Transportmedel

Namn	Lastförmåga	Antal dragdjur	Pris	Vikt
Tvåhjulig kärra	50 BEP	1	2000	20
Fyrhjulig kärra	100 BEP	2	2400	70
Övertäckt kärra	100 BEP	2	2500	80
Roddbåt	120 BEP	–	400	45
Kajak	50 BEP	*(Tål 10 KP)*	350	17
Liten kanot	100 BEP	*(Tål 12 KP)*	500	25
Stor kanot	200 BEP	*(Tål 14 KP)*	1000	50

[1] *Kamouflagekläder ger +10% på CL för färdigheten Gömma sig.*

[2] *En värjkäpp ser ut som en vanlig käpp, men med ett enkelt grepp kan RP lossa en värja ur käppen. Värjan fungerar precis som en vanlig värja.*

[3] *Den avskärmade lanternan är nästan helt övertäckt. Det finns bara en liten öppning. Genom den faller en tunn ljuskägla. Den når mycket långt, ca 100 m. Lanternan syns inte på avstånd, om man inte råkar stå i den riktning som ljuskäglan faller åt. Runt lanternan är det halvmörkt.*

[4] *En jaktkniv som fungerar som en dolk i strid.*

[5] *Dyrkar ger en tjuv +15% på CL att dyrka upp mekaniska lås, om han använder färdigheten Låsdyrkning.*

Tjänster

Namn	Pris
Skicka ett heliogram	5
Skicka bud i stad	3
Halvsulning	2
Besök i badhus	2
Klippning	5
Rakning	4

Index

MG = Mutants grundregler, MR = Mutant 2s regelhäfte, MV = Mutant 2s världshäfte, f = följande sida, ff = följande sidor.



05-101